



4
JAPAN
POSTER
DA COLLEZIONE
... in regalo!

I CINQUE SAMURAI

FUOCO, LUCE, ACQUA, TERRA E CIELO:
CINQUE SAMURAI (E UNA TIGRE IN ARMATURA)
CONTRO UN'ARMATA DI DEMONI GUERRIERI



© Studio Suenise

MAGAZINE

BIMESTRALE - ANNO XXXIII - N°5 - 6,90€

SENSEI

OSAMU TEZUKA



Il genio che ha rivoluzionato
i manga, portandoli nel futuro

FOCUS ON

INUYASHA



Mezzi demoni
e grandi sentimenti

IERI E OGGI

SAILOR MOON



Tra serie classica
e reboot, cresce l'attesa
per il gran finale su Netflix!



40005
917730341 1370000
P.L. 08-09-2024 - AGOSTO/SETTEMBRE
CONTO DEPOSITO

Spree
COMICS

SPECIALE

IN EDICOLA



**UN VOLUME DEDICATO AI GIGANTI DI FERRO
CHE HANNO SEGNATO UN'EPOCA E CHE VIVONO
ANCORA NEI NOSTRI RICORDI**

Scansiona il QR Code



Acquistala su www.spree.it/robottoni
disponibile anche in versione digitale



SOMMARIO

JAPAN MAGAZINE

TI ASPETTA IN EDICOLA,
LIBRERIA E FUMETTERIA

**OGNI 10
DEI MESI PARI**

- 06 DRAGON MAIL**
Ferale Girella non ci avrai!

- 08 COVERSTORY**
I cinque samurai
Tra confucianesimo e bushido,
in difesa della terra



- 18 SENSEI**
Osamu Tezuka
L'unico, il solo, l'irraggiungibile:
"Dio dei manga"

- 26 IERI E OGGI**
Sailor Moon vs Crystal, Eternal,
Cosmos

- 34 LA FIERA DEL BAMBÙ**
L'angolo dei collezionisti

- 36 MANGA MAGAZINE**
«Monthly Carol»
Un anno vissuto con Creamy e
Memole

- 43 ANIME COMIC**
Love me Licia #5
"Il sogno di Mirko"

- 59 LO SAPEVATE?**
Takeru, il nemico leale di Jeeg

- 60 ANIME POP**
Cosplay e social, perché tanto odio?

- 64 LATTE E CARTONI**
Cinema, Tv e streaming

- 66 DIETRO LE QUINTE**
Pietro Ubaldi (seconda parte)
Ridendo e scherzando...
ancora un po'!

- 72 SOGNANDO IL GIAPPONE**
Il dodicesimo viaggio...
Conan Station e Tottori,
dalla Factory alle dune

- 78 LA FIERA DEL BAMBÙ
JAPAN**
Gadget (quasi) introvabili

- 80 STORIE**
Inuyasha - Mezzi demoni, demoni
e grandi sentimenti umani

- 86 RECENSIONI**
Le novità da conoscere

- 88 GIOCHI E PASSATEMPI**
L'ANlgmistica

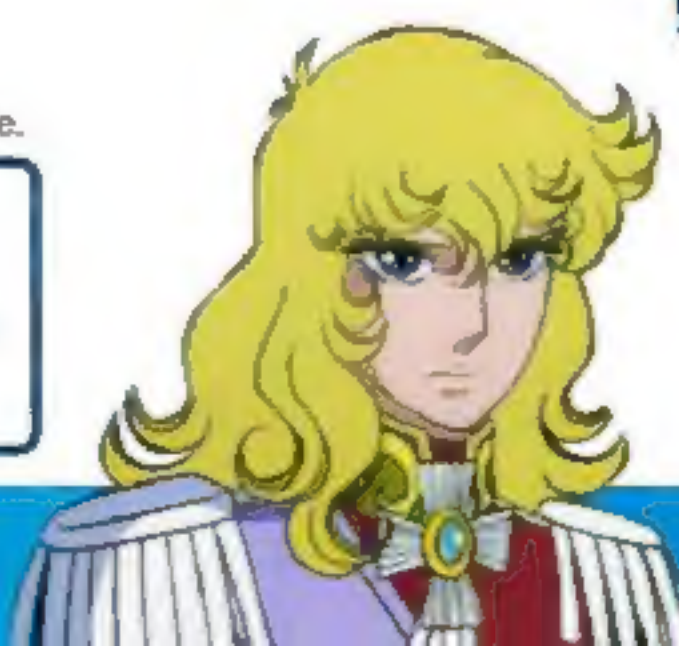
- 90 LIVE ACTION**
Dragon Ball Evolution, il peggiore
live action mai realizzato?

- 94 LO SAPEVATE?**
Il finale a sorpresa di
Bem il mostro umano

- 95 COPERTINE VHS**
Pronte da ritagliare!



«Japan Magazine» è una rivista a basso impatto ambientale.



ABBONAMENTO COMBO!!!

1 anno di abbonamento

JM® + ANIME + SHOPPER di tela

CONSEGNA
GARANTITA
ENTRO 48H
Posteitaliane

Posta 
PremiumPress



La ricevi **a casa** appena stampata

6 numeri di «Japan Magazine» + 6 numeri di «Anime Cult» + Shopper originale

SOLO 62€

-25%

invece di ~~82.80€~~


VERSIONE DIGITALE INCLUSA

SOLO CON QUESTA
PROMO AVRAI L'ESCLUSIVA
SHOPPER ORIGINALE
DI «ANIME CULT»
E «JAPAN MAGAZINE»




Scansiona il QrCode per abbonarti oppure contattaci

 Centralino
02 87168197
fun-ven 9:00-13:00/14:00-18:00

 online
www.sprea.it/combojapan

 email
abbonamenti@sprea.it

 WhatsApp
329 3922420
Solo messaggi



ABBONAMENTO SINGOLO A JM®

CARTACEO 6 numeri a solo 35.00€ invece di ~~41.40€~~

vai su www.sprea.it/japanmagazine

Spree sostiene le edicole.

L'abbonamento è uno strumento utile per coloro che non hanno un punto vendita vicino a casa. Il prezzo dell'abbonamento è calcolato perciò in modo etico, perché sia un servizio utile e non in concorrenza sleale con la distribuzione in edicola.

Informativa ex Art.13 LGS 196/2003. I suoi dati saranno trattati da Spree SpA, nonché dalle società con essa in rapporto di controllo e collegamento ai sensi dell'art. 2359 c.c. titolari del trattamento, per dare corso alla sua richiesta di abbonamento. A tale scopo, è indispensabile il conferimento dei dati anagrafici. Inoltre, previo suo consenso i suoi dati potranno essere trattati dalle Titolari per le seguenti finalità: 1) Finalità di indagini di mercato e analisi di tipo statistico anche al fine di migliorare la qualità dei servizi erogati, marketing, attività promozionali, offerte commerciali anche nell'interesse di terzi. 2) Finalità connesse alla comunicazione dei suoi dati personali a soggetti operanti nei settori editoriale, largo consumo e distribuzione, vendita a distanza, arredamento, telecomunicazioni, farmaceutico, finanziario, assicurativo, automobilistico e ad enti pubblici ed Onlus, per propri utilizzi aventi le medesime finalità di cui al suddetto punto 1) e 2). Per tutte le finalità menzionate è necessario il suo esplicito consenso. Responsabile del trattamento è Spree SpA via Torino 51 20063 Cernusco SN (MI). I suoi dati saranno resi disponibili alle seguenti categorie di incaricati che li tratteranno per i suddetti fini: addetti al customer service, addetti alle attività di marketing, addetti al confezionamento. L'elenco aggiornato delle società del gruppo Spree SpA, delle altre aziende a cui saranno comunicati i suoi dati e dei responsabili potrà in qualsiasi momento essere richiesto al numero: +39 0287168197 "Customer Service". Lei può in ogni momento e gratuitamente esercitare i diritti previsti dall'articolo 7 del D.Lgs 196/03 - e cioè conoscere quali dei suoi dati vengono trattati, farli integrare, modificare o cancellare per violazione di legge, o opporsi al loro trattamento - scrivendo a Spree SpA via Torino 51 20063 Cernusco SN (MI).

IL PUNTO



Icinque samurai fa parte di quelle serie acquistate da Mediaset tra gli anni '80 e '90 ma che, per qualche motivo, furono relegate alle reti "minori" regionali (molte volte di proprietà della stessa Fininvest, come ad esempio il circuito Italia 7).

È curioso notare come nella maggior parte dei casi queste serie siano praticamente tutte maschili (ricordo che del club fanno parte *Dragon Ball*, *I Cavalieri dello Zodiaco* e *City Hunter*, ad esempio) e il motivo per cui non vennero trasmesse nelle reti principali e all'interno dei contenitori per ragazzi (come Bim Bum Bam), risiede probabilmente nella trama: troppa violenza! Quindi destinarle a canali minori ha aiutato ad attenuare i possibili problemi derivanti da contestazioni di infierocite associazioni dei genitori.

È altrettanto curioso osservare come tutte queste serie abbiano poi avuto, nonostante la programmazione bislacca e non uniforme in tutta Italia, un ottimo successo - anche di merchandising. Tanto che Mediaset, in alcuni casi, tornerà sui suoi passi, proponendole anni dopo sulle reti

maggiori (è il caso di *Dragon Ball* e dei *Saint Seiya*).

I cinque samurai non hanno avuto la stessa fortuna, quindi non sono potuti tornare alla ribalta come invece avrebbero meritato, ma comunque il loro successo negli anni della messa in onda fu innegabile. Tant'è che sono indissolubilmente legati al nostro «Japan Magazine»: chi ricorda la rivista in quegli anni sa benissimo che i *Samurai Troopers* erano spesso protagonisti in copertina. Il motivo? Quando c'erano loro si vendeva di più... ovvio!

Il successo dei *Samurai* ha poi generato l'idea che prima o poi, in Italia, sarebbe arrivata anche una serie "ere-

de", ovvero *Shurato* - che negli anni '90 andava in onda in diversi paesi europei, come Francia e Spagna. I fan hanno aspettato (e sperato) per molto tempo, ma niente...

Non abbiamo il potere di proporre in Italia la serie animata (sperando comunque che qualcuno prima poi lo faccia), ma stiamo per dare alle stampe il manga - anch'esso inedito nel nostro paese. Un piccolo gioiello di fine anni '80 da non perdere assolutamente. Questo per dirvi: gli eroi in armatura sono finalmente tornati!

Alessandro Agnoli • Direttore editoriale

Shura quel!



Appuntamento dal 30 agosto
con la prima uscita!



Preordina la tua copia
sul nostro store:

www.spread.com/shurato1

@spreadcomics
@spreadcomics
redazione@spreadcomics.it



Cosa pensi di Japan Magazine?

Compila il sondaggio anonimo e facci sapere la tua!
Scansiona il QR code o segui il link: url.it/3-bbm



Resta aggiornato!

Conosci in tempo reale tutte le novità in uscita.
Inquadra il QR-Code per ricevere la nostra newsletter

Dragon mail



a cura del **Drago**

Lo so, siete tristi. Invece di tutti i mesi dobbiamo diradare un po' gli appuntamenti. Ma a volte fa bene rallentare un attimo il ritmo, riposare, prendere fiato, girare lo sguardo e rendersi conto di quanto cammino si è fatto. Io sapevo, ancora prima di cominciare, che questo nuovo cammino assieme sarebbe stato ricco di soddisfazioni. Come facevo a saperlo? Io sono il Drago. Ho visto cose che voi piccoli mortali appena arrivati in questo mondo non potreste nemmeno immagina-

re. Ho visto ingordigia e sventatezza abbattere imperi ritenuti invincibili. Ho visto campi fertili sfruttati senza criterio. Ma il Drago vede lontano. Non ragiona in termini immediati. Ha una strategia. È qui per durare. Questi non sono i 100 metri. Questa è una maratona, e solo chi dosa le forze arriva al traguardo.

BOTTE DA ORBI

Salve! Veramente avete inserito lo scontro con il Fante di Cuori e non quello tra Yuda e Rei?! Veramente? Shinjirarenalwa!

Patrizia

Patrizia, il bello quando ti addentri in questi anime ricchi di scontri e pugni volanti a più non posso è che ognuno ha il suo scontro preferito. Comunque prenderò da parte il responsabile e lo punirò per averti turbata.

DRAGON BALL A DISEGNI!

Salve sono Lorenzo Testa di Napoli e spero possiate

pubblicare questo mio disegno nel prossimo numero di Japan Magazine. Cordiali saluti.

Lorenzo Testa (Napoli)

La tua speranza è stata esaudita. Attendo altri disegni su altri personaggi.

SALVARSELA LA VITA!

Bentornati ciao dragone mio! Hai messo su un po' di pancetta in tutti questi anni eh!!! Ma sei sempre il mio drago del ♥! Sono Silvia e quando vi ho visto in edicola per poco svengo.

Ah! La mia gioventù. A me non fregava niente di ciò che dicevano, né mi frega di ciò che possono dire ora. Tutta invidia. Io comperavo 2 riviste. Una la distruggevo, toglievo i poster (che venivano appesi in camera) e tagliavo tutto. L'altra incellofanata e messa in una scatola da dove oggi, solo per voi, le ho tirate fuori, come vedete dal-

la foto. Ho tutti i gadget, le carte da gioco, le cartoline, adesivi, spille. E naturalmente il conservo gelosamente. La rivista mi piace e mi fa impazzire il fotoromanzo di Licia... Bella l'intervista a Davide Garbolino. Spero in una a Donatella Fanfani (Creamy) e Laura Boccannera (Candy Candy). 100 e lode Sol Levante. 1000 punti ai poster. Come dice Roberto Vecchioni in Carnival: *Salvarsela con un Martini / Salvarsela con i cretini / Salvarla quando gira il vento / Giurare il falso incrociando le dita / Però salvarsela la vita.*

Ora vi saluto, e vi ringrazio.

Silvia Ballarin

Silvia, non fare arrossire il Drago. E complimenti per i gusti musicali.

SVELATO IL MISTERO DI CARD CAPTOR SAKURA

Caro Drago, sono un neofita della rivista, classe 1997 (sono dell'anno d'uscita di *Princess Mononoke*), e ap-



Silvia Ballarin

passionato di anime, manga e cultura giapponese fin da ragazzino. Ti scrivo per farti i miei complimenti alla rivista, non dev'essere certo facile farne uscire una contenente il fascino della stessa uscita negli anni '90, capace di far emozionare sia vecchie che nuove leve; voglio inoltre fare pubblicamente i miei compli-



Lorenzo Testa

menti a Leone Locatelli di *heroica.it* per l'ottimo articolo "Naoko Takeuchi - bianco raggio di luna, dolce portafortuna" pubblicato sul numero 4, e da bravo heroichino invitare tutti a dare un'occhiata al suo splendido sito dedicato all'importanza delle figure femminili nella cultura pop.

Scrivo inoltre per il quesito posto nel numero 4 alla fine dell'articolo "Card Captor Sakura - le avventure magico-sentimentali di una catturacarte" a cura di Giorgio Messina, a pagina 85 della rivista viene chiesto se qualcuno si ricordasse della mancata messa in onda dell'episodio 70 in Italia; ebbene: io c'ero! Lo ricordo benissimo, correva l'estate del 2006, avevo nove anni e il pomeriggio guardavo insieme a mia sorella le repliche degli episodi di *Pesca la tua carta Sakura* e *Sakura, la partita non è finita* su Italia 1, mi piaceva tutto: il design delle carte, i personaggi, la storia, i vestitini creati da Tomoyo, le sigle. La serie va in onda regolarmente fino all'episodio 69 che si chiude col cliffhanger di Shaoran Lee che rivela alla protagonista di essersi innamorato di lei. Il giorno dopo, io e mia sorella siamo davanti alla TV, ma al posto di Sakura parte la sigla dei *Transformers*. Ricordo che io e mia sorella rimanemmo sconvolti. Lo shock fu tale da farmi odiare definitivamente qualsiasi opera derivata dei *Transformers*. L'episodio conclusivo l'ho recuperato solo recentemente su Netflix. Ancora i miei più vivi complimenti per la rivista. Con i saluti più cordiali.

Nicola Carollo,
alias Nick Wilde



Fabiana Fioramonti

Poveri Transformers, non fu colpa loro. Ma posso capire il trauma. Grazie per il ricordo che arricchisce l'articolo di Messina. Locatelli ringrazia commosso.

FINALMENTE UN DISEGNO DEL DRAGO!

Buon pomeriggio Drago! Innanzi tutto grazie dal profondo del mio cuore per aver postato il mio Kyashan, e come mi avevi accennato tu nella risposta della mia lettera ti allego un Kyashan che "scopre il Drago". Spero ti piaccia. Ti adoro!!! ♥♥♥

Fabiana Fioramonti

Come può non piacermi? L'adulazione è la forma d'arte che preferisco. Soprattutto quando a essere adulato sono io. Prendete esempio da Fabiana (P.S.: l'immagine è quella in alto nella pagina!).

E prima di lasciarvi ringrazio Jessica Paolini, che ha mandato due bei disegni, che ci permettono di chiudere in bellezza anche questa puntata di Dragon Mail.

DI PADRE IN FIGLIA

Ciao, caro Drago, compagno di sogni e avventure della mia adolescenza, che bello rivederti!! Sono Jessi-

ca, una tua vecchia (in senso letterale!) e affezionata lettrice fin dal primissimo numero di JM. Amo i manga e gli anime e nel tempo libero mi dedico al disegno, al cosplay (da quasi vent'anni) e al collezionismo e grazie

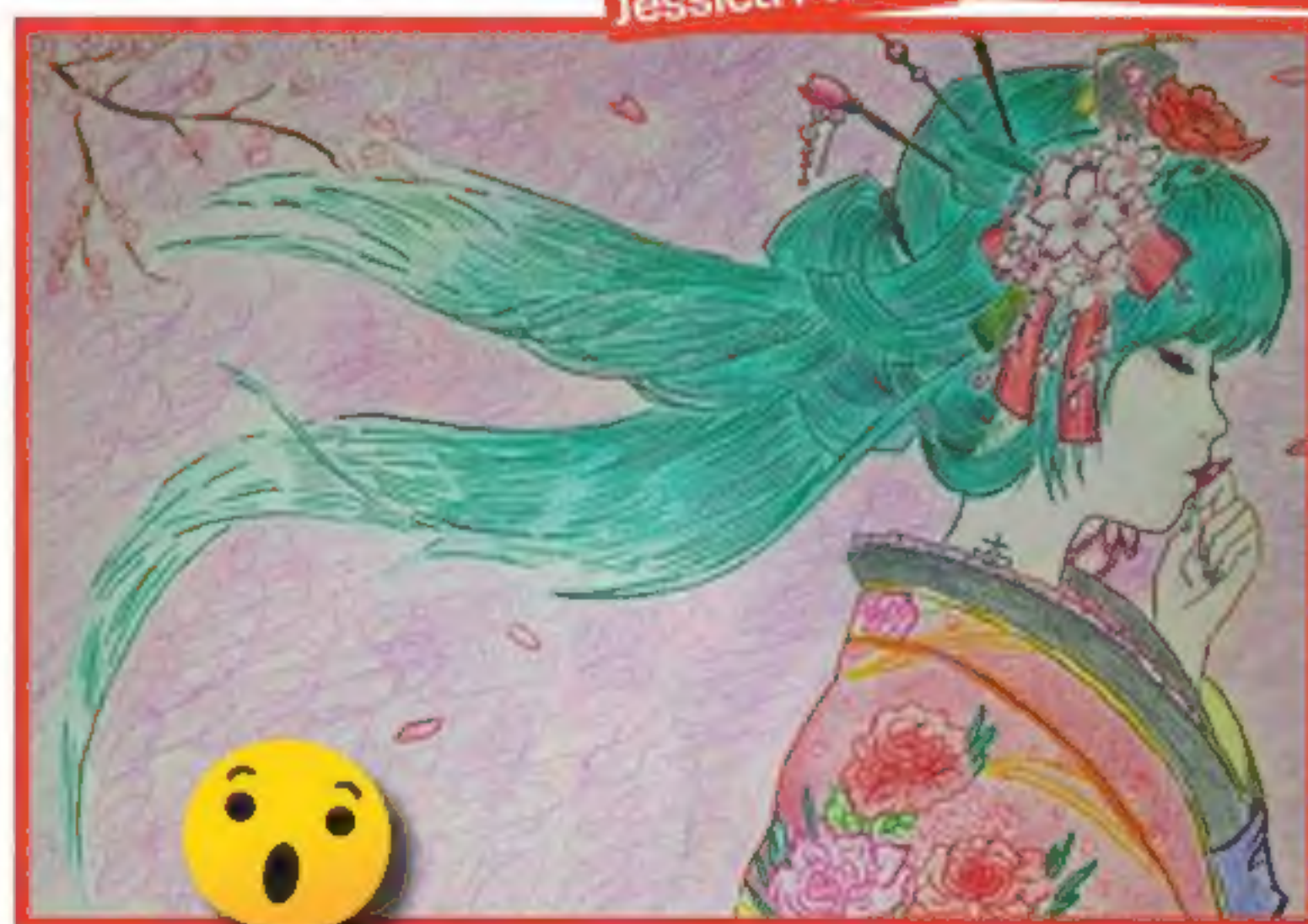
a te in questi tre campi ho scoperto tantissime novità e tesori preziosi. La passione per i fumetti e per l'animazione giapponese li ho ereditati dal mio papà: i miei primi ricordi sono i pomeriggi passati con lui a guardare *Lupin*, *Teppei* (il suo anime preferito), *Forza Sugar*, *Sanpei*, *La spada di King Arthur* e *Conan*, *il ragazzo del futuro* e molti altri capola-

vori. Le foto come cosplay te le ho già inviate, adesso ti mando qualche disegno. Con il cosplay e con i disegni posso realizzare i miei sogni di bambina e trasformarmi, anche se solo per poco tempo, nei miei personaggi preferiti. Un abbraccio fortissimo e a presto!

Jessica Paolini



Jessica Paolini



SCRIVETE AL DRAGO!

Scrivete, mandate parole, inviate foto, meglio se con la rivista del Drago in bella vista (anche quella "antica"), a testimonianza che la vostra fedeltà non vacilla. Scrivete e gridiamo assieme a squarciagola contro i seguaci della **Ferale Girella**: "Chi siete voi per decidere chi ha diritto di esistere?".

L'indirizzo è dragonmail@japanmagazine.it

I CINQUE SAMURAI

**TRA CONFUCIANESIMO E BUSHIDO,
IN DIFESA DELLA TERRA**

Primavera 1990: scoppia la guerra tra eroi in armatura: i *Cavalieri dello Zodiaco* su Odeon TV, arrivati a marzo, e *I 5 Samurai* su Italia 7, che debuttano ad aprile. Identico l'obiettivo: difendere la pace e la giustizia e conquistare ascolti...

di Giorgio Messina

La leggenda delle armature Samurai Trooper, questo il titolo originale dell'opera. La serie di cui sono protagonisti Ryo del Fuoco, Sami della Luce, Simo dell'Acqua, Kimo del Cielo e Shido della Terra andò in onda su un circuito televisivo minore, ma nonostante questo le loro eroiche imprese riuscirono ad appassionare tanti giovani telespettatori.

Un nuovo pubblico

Siamo nel 1990, chi guarda gli anime appartiene a una generazione diversa dalla "Goldrake Generation", che aveva vissuto la prima ora dell'invasione degli anime in Italia, iniziata nel 1978. I gusti televisivi dopo dodici anni



SAMURAI CONTRO DEMONI

I 5 Samurai con le loro armature, guidati da Ryo, si preparano a combattere contro il demone Harago, che è tornato in vita nel Ventesimo secolo facendo comparire il suo castello nei cieli di Tokyo.

erano cambiati e *I 5 Samurai* rappresentarono insieme ai *Cavallieri dello Zodiaco* l'espressione migliore di questo rinnovamento.

Da un'idea di Hajime Yatate

Prodotta da Sunrise e composta da 39 episodi, *Yoroiden Samurai Trooper* va in onda in patria su Nagoya TV dal 30 aprile 1988 e si concluderà il 4 marzo del 1989. L'ideazione viene attribuita a Hajime Yatate, un nome collettivo dietro cui opera lo staff creativo di Sunrise. Tra la fine degli anni '70 e l'inizio degli '80 con questo nome Sunrise firma serie ormai diventate cult come *Daitarn III*, *Gundam* e *Trider G7*. Dall'ottobre del 1986 però in Giappone era esplosa la Saint-Seya-Mania.

Sulla scia del Cavallieri

Il fenomeno televisivo dei *Cavallieri dello Zodiaco* creato da Toei Animation è il risultato dell'esplosivo connubio tra l'originalità della storia creata da Masami Kurumada e i superbi disegni e le dinamiche animazioni di Shingo Araki e Michi Himeno, realizzate per la trasposizione televisiva. Le armature dei Cavallieri dello Zodiaco, le trasformazioni e i combattimenti si rivelano gli elementi che incollano al piccolo schermo il pubblico giapponese. Il succes-

so del brand dei *Cavallieri* si allargherà di lì a poco anche su scala internazionale arrivando in Occidente tramite la versione francese.

Una vecchia regola

Nell'animazione giapponese non sono mai esistiti dogmi commerciali. Se un prodotto funziona presso il pubblico, la concorrenza si attiva per cercare di replicarlo creando un prodotto affine. Alla Sunrise lo sanno bene. È una vecchia regola non scritta che le produzioni di anime hanno mutuato dalle aziende di giocattoli, che sono da sempre il vero volano economico che muove il mercato delle serie TV, insieme alle emittenti e ai circuiti televisivi.

Spesso sono stati gli altri studi a inseguire le idee vincenti made in Sunrise, con cui hanno collaborato autori del calibro di Tadao Nagahama, Yoshiyuki Tomino e Yoshikazu Yasuhiko, solo per citare i più conosciuti. Il successo dei *Cavallieri dello Zodiaco* si riflette anche nel successo dei giocattoli realizzati da Bandai. Allora la Takara, per rimanere sul mercato in questo nuovo segmento di action figure in armatura, commissiona a Sunrise, Tokyu Agency e Nagoya TV un prodotto che possa tenere testa ai *Cavallieri*. Nascono così *I 5 Samurai*. ►

IMMANCABILE LA GIG

A destra: pubblicità dal catalogo GIG del 1990 dei giocattoli de *I 5 Samurai*. Sono i giocattoli della Takara, importati sul mercato italiano. Era possibile trovare sia i buoni che i cattivi.



IL MANGA DE I CINQUE SAMURAI

Per la prima volta in Italia, nel 2023, sono stati pubblicati i manga originali de *Yoroiden Samurai Troopers*. La versione a fumetti fu realizzata a serie in corso, il soggetto era infatti originale Sunrise su commissione Takara, interessata a produrre nuovi giocattoli concorrenti ai *Cavallieri dello Zodiaco*.



Puoi acquistare tutta la collezione a un prezzo speciale di 22,90 € sul nostro store, li riceverai direttamente a casa con uno sconto del 25%.

www.sprea.it/promo5samurai

La sfida ai Cavalieri

Alla Sunrise si decide di puntare su elementi di facile presa. Se i *Cavalieri* sono ambientati, soprattutto all'inizio, in un presente in cui convivono codici d'onore e mitologie provenienti dall'antica Grecia, i *5 Samurai* sono invece permeati di storia e folklore giapponese. Se le armature dei *Cavalieri* sono realizzate partendo da una rivisitazione di quelle dei guerrieri greci e si ispirano alle costellazioni del firmamento, le armature dei Samurai sono prese direttamente dalla tradizione dei grandi guerrieri medievali giapponesi. In pratica Sunrise contrappone al registro esterofilo dei *Cavalieri*, il suo classico registro narrativo più attento alla tradizione. Cifra stilistica questa che già nel passato ha caratterizzato lo studio di animazione, basti pensare al design di Gundam e a Daitarn III, chiaramente ispirati proprio alle armature dei samurai.

Radici folkloristiche

Anche la storia si radica nella tradizione delle leggende del Sol Levante, che vedono protagonisti gli Yokai, cioè i demoni. Mille anni prima il terribile demone Harago si era incarnato in una potente armatura. Il suo scopo era quello di assoggettare l'intero gene-

re umano. Solo il monaco guerriero Hariel si oppose al demone e dopo aver forgiato una potente armatura per contrastarlo, riuscì infine a sconfiggerlo. Preoccupato però che la minaccia di Harago potesse tornare, Hariel separò l'armatura del demone in altre nove, cosicché il mondo avrebbe potuto contare su nuovi eroi per fronteggiare il male, qualora questo si fosse risvegliato.

Le nove armature traggono il loro potere ognuna da una virtù del Confucianesimo, che ritroviamo anche nel Bushido, ovvero la via del Samurai: giustizia, saggezza, fiducia, determinazione, sensibilità, fedeltà, clemenza, franchezza e tenacia. Le nove armature però sono "neutre", cioè possono essere utilizzate sia per scopi eroici che per scopi malvagi.

Demoni del Male

Gli spiriti del Male riusciranno così a corrompere quattro delle nove armature, con il potere delle quali risveglieranno il Demone Harago, che all'inizio dell'anime farà comparire il suo castello nel cielo di Tokyo nel ventesimo secolo. Le armature corrotte sono affidate a quattro uomini, anche essi corrotti e soggiogati dal demone, che



crea così i suoi luogotenenti, i cosiddetti Demoni del Male: Demon, con l'armatura Metallo, che simboleggia la Fedeltà (Lealtà), Kratos, con Oscurità, dotata della virtù della Franchezza (Obbedienza), Rasta con l'armatura Legno che rappresenta la Tenacia (Soppor-



I PILASTRI DELL'UNIVERSO

In alto: ancora una pubblicità dei giocattoli marchiati GIG, questa volta uscita su rivista. A sinistra: i Samurai con le loro armature e relative armi. Accanto possiamo apprezzare i simboli degli elementi che rappresentano: Ryo del Fuoco, Sani della Luce, Simo dell'Acqua, Kimo del Cielo e Shido della Terra.



LE PROTOARMATURE

I Cinque Samurai indossano una *undergear*, o protoarmatura. Si tratta di una corazza leggera che ne aumenta le capacità fisiche e che fa da base per vestire le loro armature mistiche quando queste vengono evocate.

Al centro ci sono nove armature, che traggono il loro potere ognuna da una virtù del Confucianesimo ma che restano neutre, e possono essere usate sia per scopi eroici che per scopi malvagi...

tazione), e infine Krana, con Veleno, l'armatura dotata della virtù della Clemenza (Rispetto).

Cinque elementi

Ma non tutto è perduto davanti alla nuova minaccia di Harago, perché le restanti cinque armature sono affidate a cinque allievi del monaco guerriero Hariei. Ryo,

SAMURAI DA COLORARE

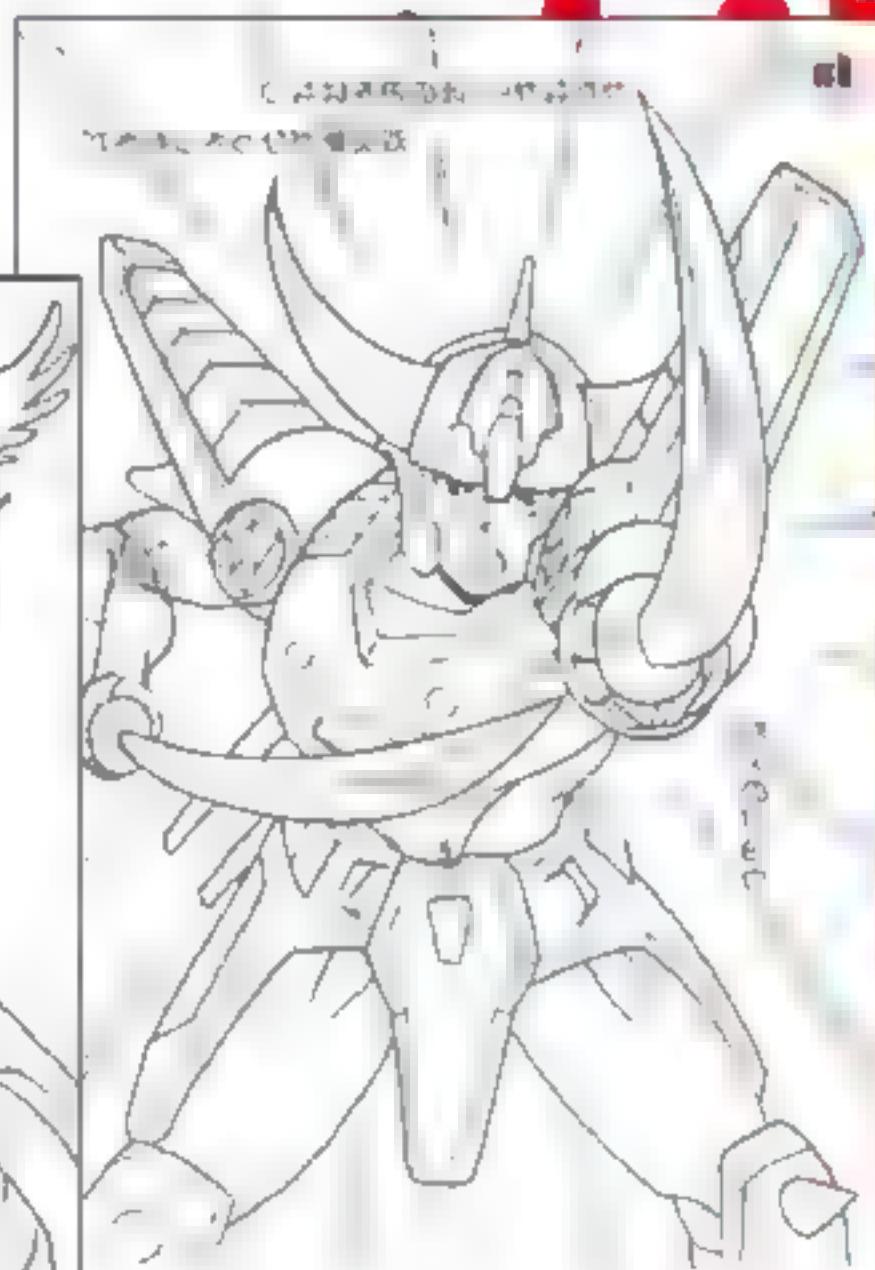
La casa editrice Showa dedicò anche un album da colorare ai *Samurai Troopers*. In accattivanti disegni in bianco e nero, compaiono tutti i protagonisti della serie. Nella quarta di copertina dell'album sono raffigurati pure i 4 cattivi Demoni del Male agli ordini di Harago.

con l'armatura del Fuoco, dotata della virtù Giustizia (Altruismo nella versione originale giapponese), Sami con l'armatura della Luce con la virtù della Sensibilità (Cortesie), Simo con l'armatura dell'Acqua e la virtù della Fiducia, Shido, con l'armatura della Terra e la virtù della Determinazione (Giustizia), e infine Kimo, che indossa l'armatura del Cielo, dotata della virtù della Saggezza.

Protoarmature

Le armature dei samurai rappresentano i cinque elementi naturali della tradizione nipponica: aria, acqua, fuoco, terra e luce. Le quattro armature dei Generali Demo-

ni, invece, simboleggiano le quattro stagioni: primavera, inverno, estate e autunno. I 5 protagonisti e i 4 antagonisti utilizzano delle *undergear*, ovvero delle protoarmature, corazze leggere che ne accrescono le capacità fisiche e fungono da base su cui vestire le loro armature mistiche quando la evocano. Le protoarmature possono essere richiamate dai 5 Samurai usando delle sfere luminose contraddistinte dai kanji della loro virtù. Queste sfere sono chiamate *kokoro no tama*, ovvero "gemma del cuore". ►



SIMBOLISMI NIPPONICI

La combinazione tra i 5 elementi e le 4 stagioni genera il numero 9, cifra di massima importanza nel sistema mistico orientale. Ma non c'è solo questo...

Nelle intenzioni del monaco Hariel la scomposizione dell'armatura di Harago in 9 armature favorisce l'utilizzo della mistica energia Ki, che ha nel numero 9 il suo catalizzatore. È anche un riferimento alla tradizione divinatoria giapponese, in cui gli esorcismi erano effettuati con una formula composta da nove parole.

Quattro stagioni

Non è un caso inoltre che le 4 armature dei malvagi rappresentino le 4 stagioni, che nel Bushido sono spesso associate alla fedeltà dei samurai che giurano obbedienza al proprio signore, anche se questo opera dalla parte avversa alla giustizia. In contrapposizione, le armature dei 5 samurai, unendo i 5 elementi e le 5 virtù confuciane rappresentano "l'impegno morale"

AVVENTURE DA GIOCARE

Le cinque armature si possono unire nell'armatura bianca dell'imperatore splendente indossata da Ryo. A sinistra la versione realizzata da Sentinel e perfettamente compatibile con le action figure realizzate nella stessa serie.

del guerriero rispetto ai capricci del proprio signore. Lo scontro tra samurai e demoni non è solo sul piano fisico, ma comincia invece proprio dall'aspetto filosofico della serie.

Tre armi

Nello scorrere delle puntate, ai 5 samurai saranno necessarie 3 armi per sconfiggere Harago: il gioiello della vita, la spada del fervore e l'armatura bianca che sarà indossata da Ryo e che si ottiene dall'unione delle cinque armature. Nella storia del *5 Samurai* il gioiello della vita può generare uno scudo che acceca i nemici e distrugge gli spiriti che possiedono le armature dei soldati del male e sarà determinante nel finale della serie.

Questi oggetti ricalcano i tre doni che secondo una leggenda la Dea del Sole Amaterasu fece al primo imperatore del Giappone per rappresentargli la sua benevolenza. La spada, lo specchio e il gioiello a forma di virgola sono ancora oggi simboli della famiglia imperiale. Questi tre sacri tesori incarnano l'identità stessa della nazione. Oggi non si conosce l'esatta ubicazione di questi tre tesori e non si sa nemmeno se quelli nascosti siano gli originali o delle copie.

ANTICHE LEGGENDE

La Dea del Sole Amaterasu in una stampa del 1889 di Shunsai Toshimasa. Fu la Dea a dare al primo imperatore giapponese tre tesori sacri in segno della sua benevolenza: la spada, lo specchio e il gioiello a forma di virgola, che ne *15 Samurai* sono simboleggiati dalle tre armi che usate per sconfiggere Harago.

UNA POESIA PER RITROVARSI

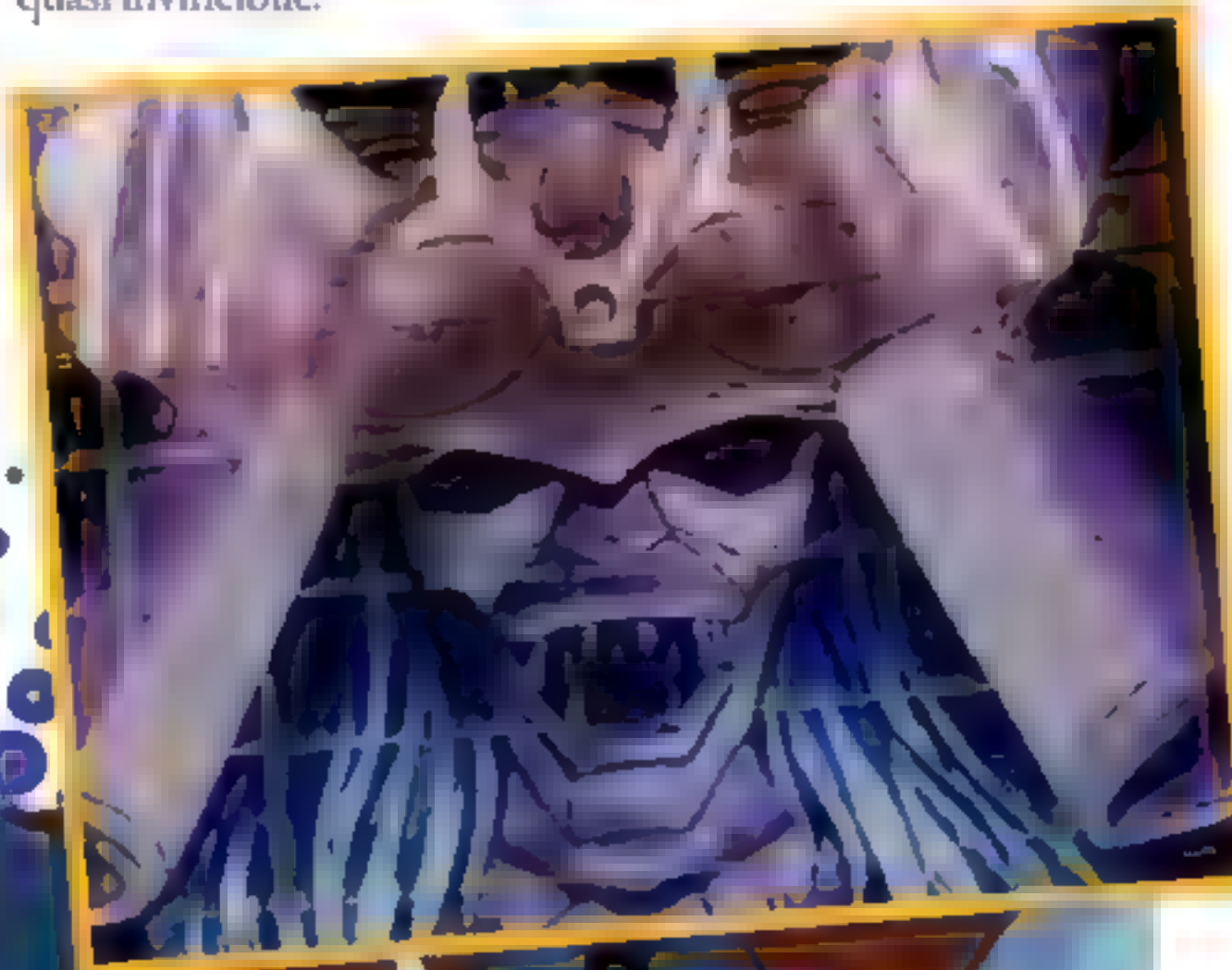
Così come Pegasus è il protagonista della saga dei Cavalieri, allo stesso modo Ryo è il leader dei 5 Samurai. E sarà lui a riunirli, dopo che sono stati dispersi...

I nostri eroi sono modellati sull'archetipo del prescelto, che nella tradizione nipponica è molto presente nei miti eroici dei grandi guerrieri come Yamato Takeru. È Ryo a iniziare la lotta contro il redivivo Harago e i suoi generali. Ma da solo non è abbastanza potente per sconfiggerli, così a lui si uniscono altri 4 guerrieri, tutti allievi di Hariel come lui. Anche i cognomi originali dei 5 Samurai sono citazioni di personaggi storici e leggendari giapponesi.

DEMONI INQUIETANTI
Sconfitto da Hariel mille anni prima, il Demone Harago ritorna nel ventesimo secolo. Infido e potente, sarà un avversario difficile da affrontare e a tratti apparirà quasi invincibile.

Samurai divisi

La missione dei Samurai è quella di infiltrarsi nel Palazzo del Male di Harago che, sospeso nel cielo, domina Tokyo. Nel primo scontro con il demone i nostri eroi hanno la peggio e il malvagio Harago utilizza i poteri per separare i 5 eroi, mandandoli in 5 posti diversi del Giappone. Così dall'episodio 3 al 10 si racconta come i 5 si ritrovano. Per individuare dove sono stati mandati, Ryo e la giovane Ambra useranno la poesia delle armature che il nonno della ragazza ha rinvenuto.



POESIA DELLE ARMATURE

(VERSIONE ITALIANA)

La fiamma brucia nel calor dell'estate immortale

(Ryo il fuoco viene collocato dal demone Harago nella grande montagna, ovvero il Monte Fuji - il tutto accade nell'episodio 3)

L'acqua della vita corre sotto la distesa oscura del fondo marino

(Simo l'acqua è mandato nel mare dei vortici - episodio 5)

La luce brilla nella notte d'autunno

(Sam la luce finisce nella grotta d'autunno - episodio 6)

E inerte pulsa sotto la coltre di neve

(Shido la terra trova presso il trono, giardino degli Dei nella Montagna nevosa - episodio 7)

E io mi abbandono all'immensità del cielo

(Kimo il cielo viene spedito nello spazio - episodio 10)



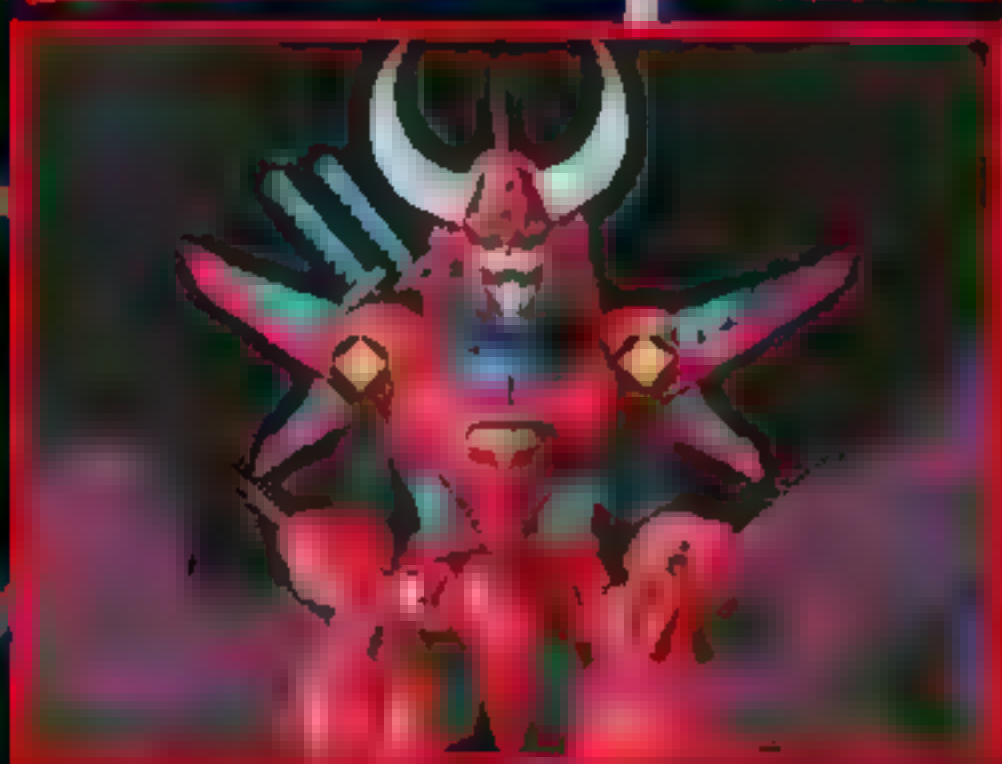
AMBRA E DANNY

Accanto ai Samurai c'è uno giovane, Ambra (un piccolo Danny Danny). Sarà il ragazzo a unire Ryo dall'episodio 1 al 10. Diventa la compagna dopo che Harago si ha sparpagliati per il mondo.



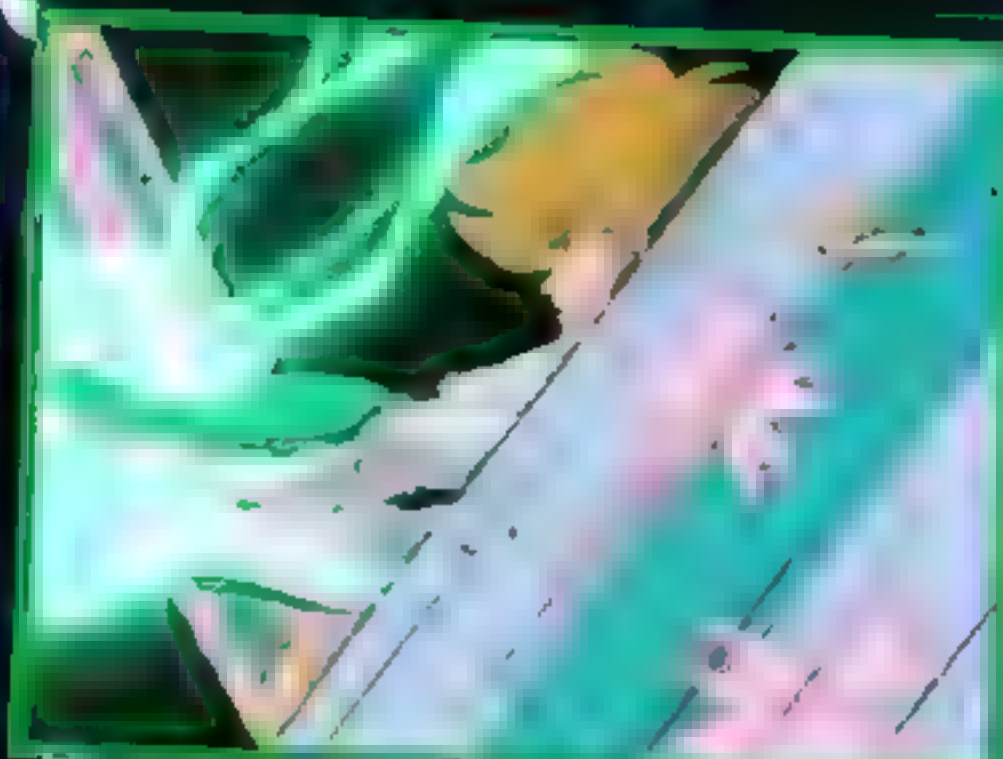
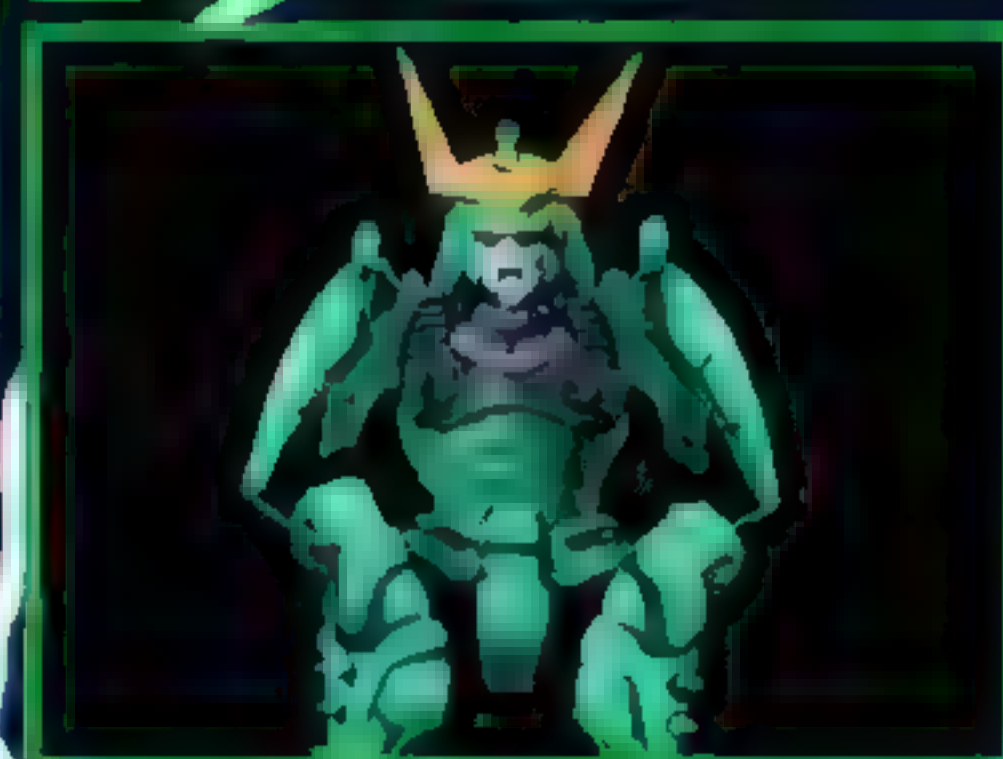
SAMURAI, VESTIZIONE!

FUOCO



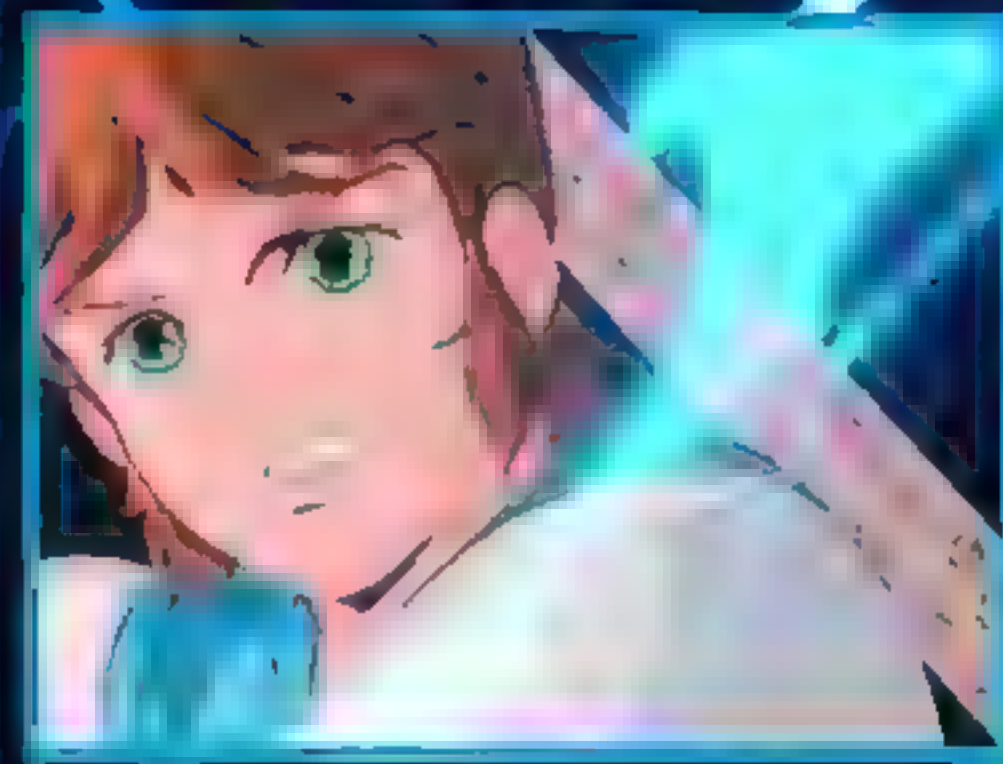
Vestizione di Ryo che indossa l'armatura rossa del Fuoco, dotata della virtù della Giustizia. (Altruismo nella versione originale giapponese).

LUCE



Vestizione di Sami che indossa l'armatura verde della Luce, con la virtù della Sensibilità (Cortesía nella versione originale).

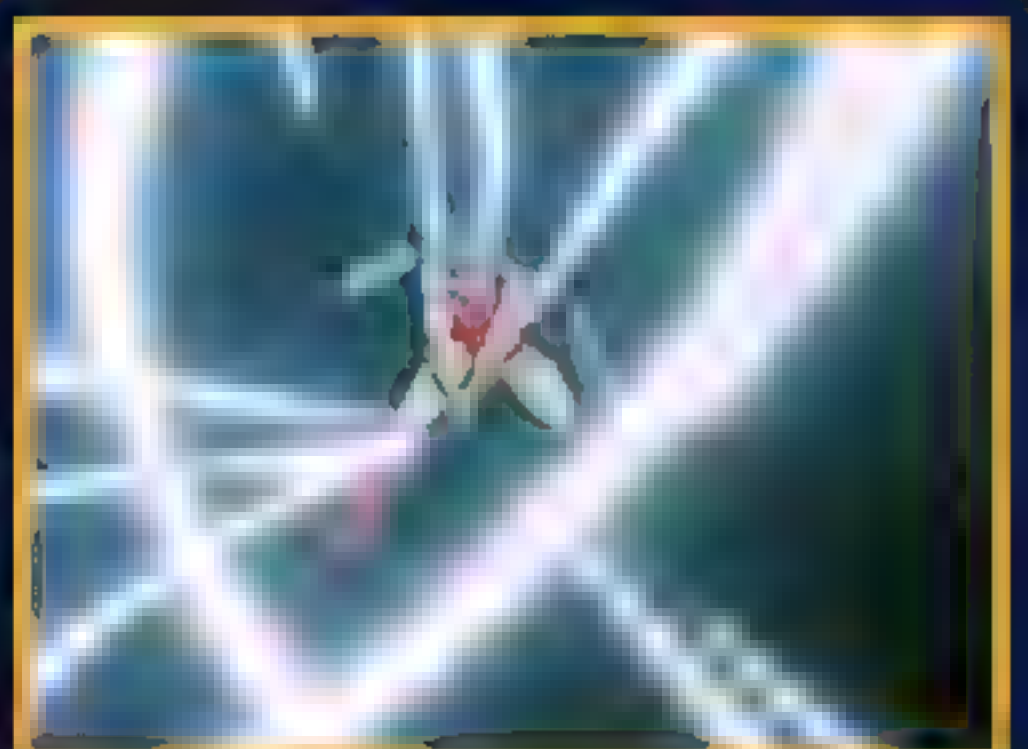
ACQUA



Vestizione di Simo che indossa l'armatura azzurra dell'Acqua e la virtù della Fiducia.

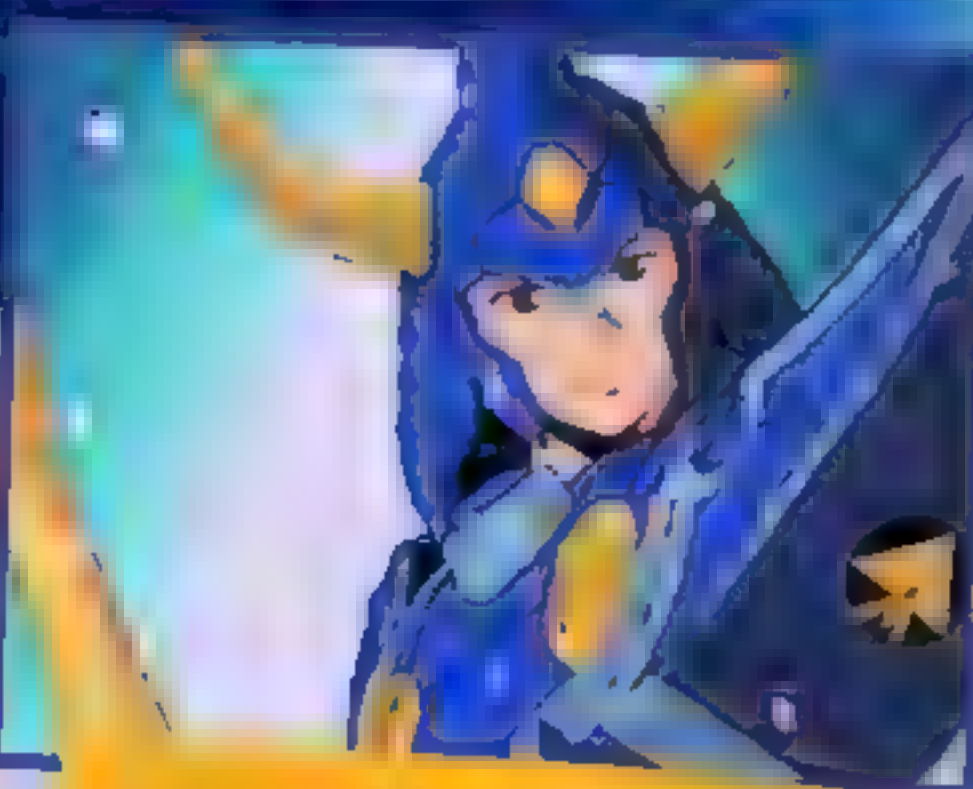
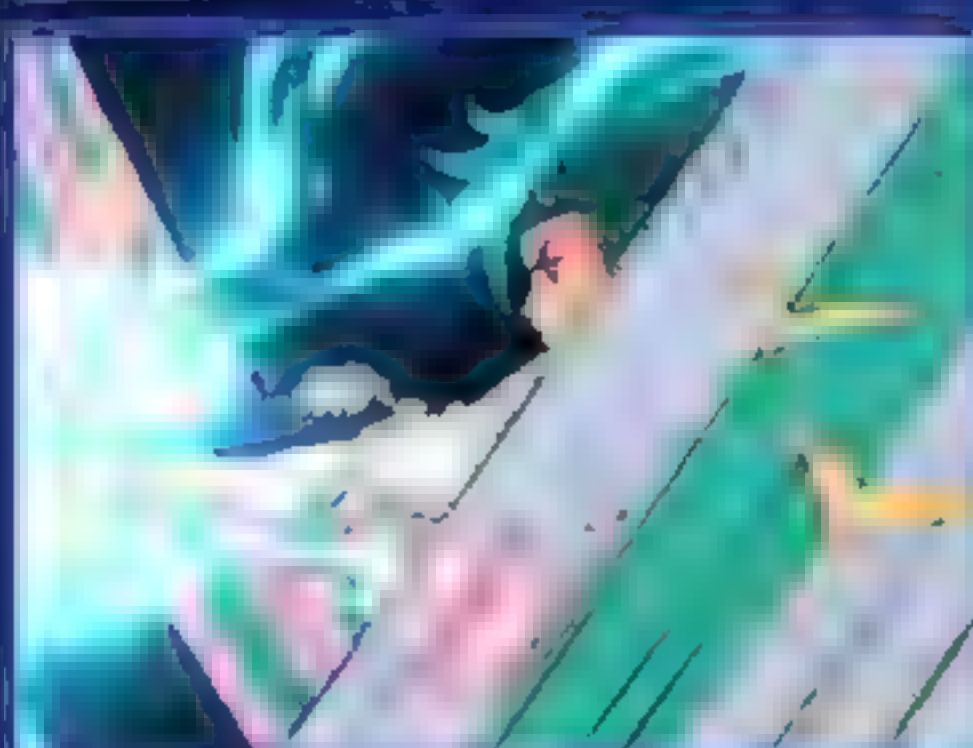
Riviviamo insieme le sequenze delle trasformazioni dei Samurai con cui indossano le loro armature mistiche sopra le loro *undergear* (le protoarmature). E se anche voi avete amato i 5 Samurai quale è il vostro Trooper preferito? Non esitate a raccontarci chi sia e il perché lo preferite. Scrivete al nostro Drago, lui vi risponderà!

TERRA

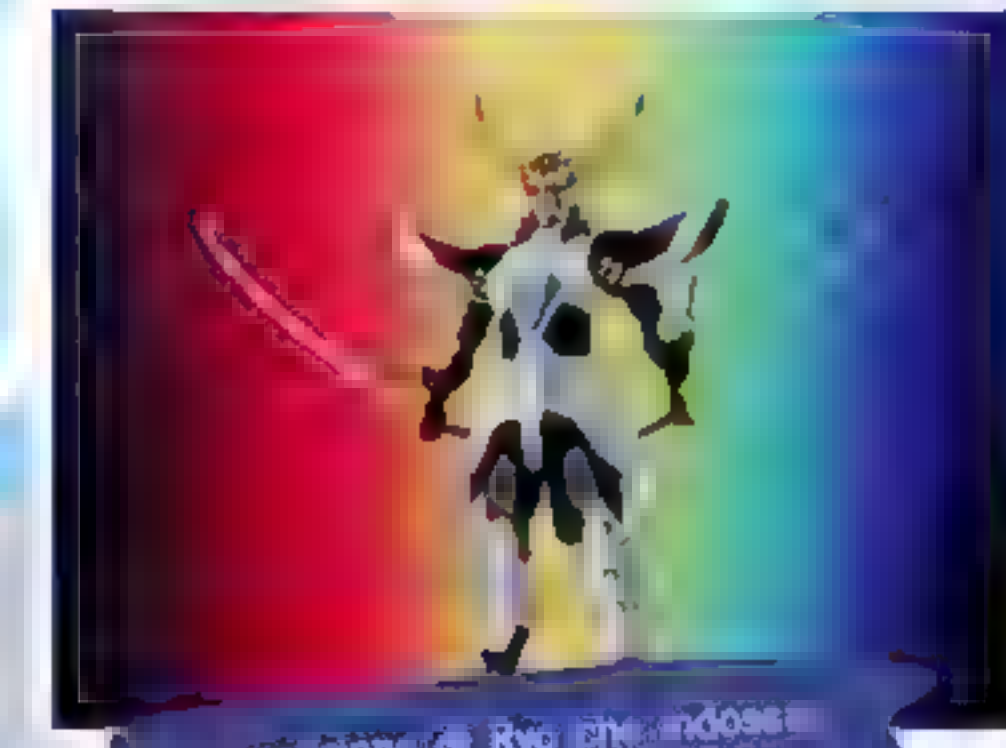
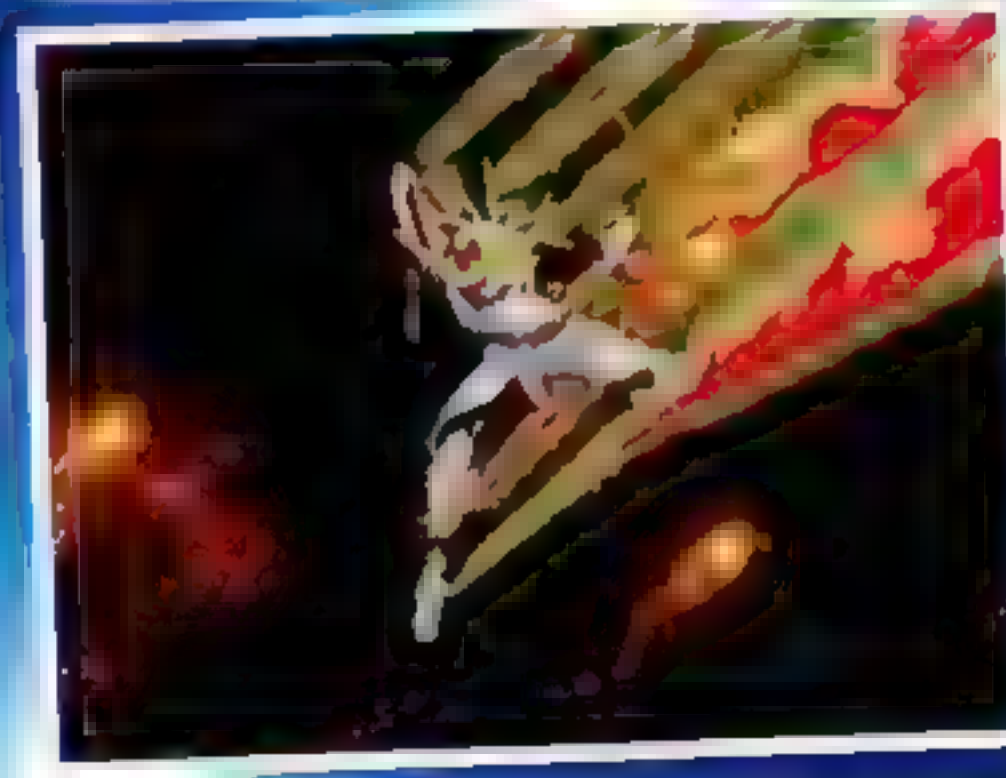
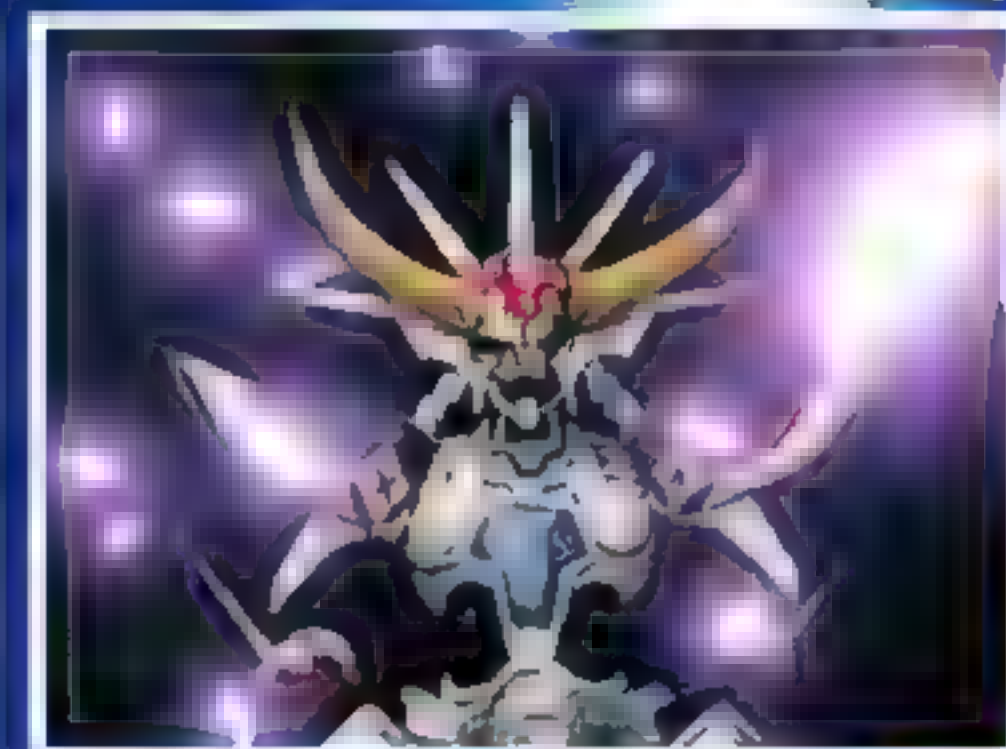
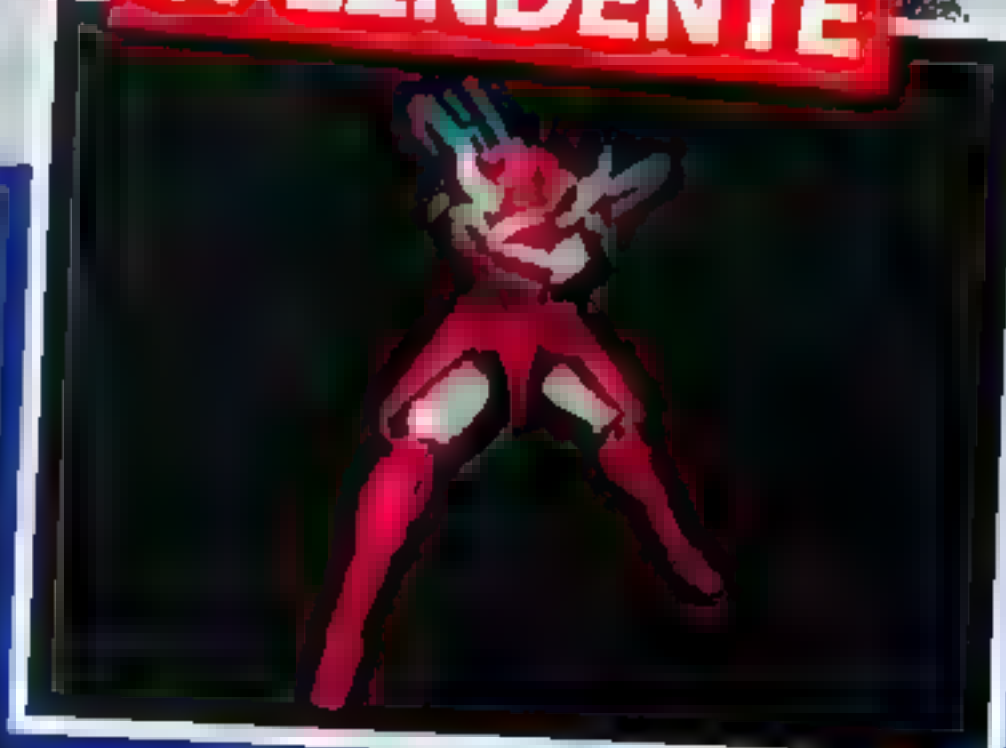


Vestizione di Shido, che indossa l'armatura arancione della Terra e la virtù della Determinazione (Giustizia nella versione originale).

CIELO

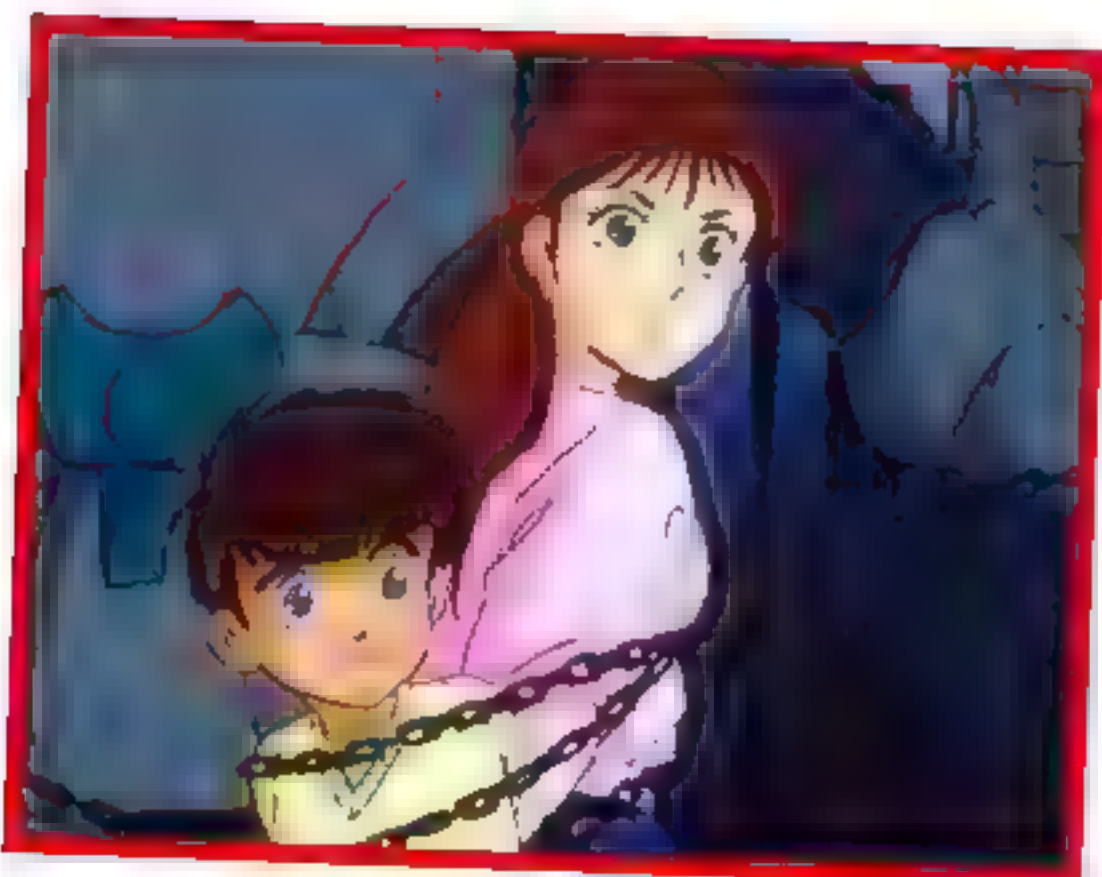


Vestizione di Kimo, che indossa l'armatura blu del Cielo, dotata della virtù della Saggezza.

IMPERATORE
SPLENDEnte

La resurrezione di Ryo che indossa l'armatura bianca dell'Imperatore Splendente (Imperator Brilliant nella versione italiana che si basa sul suo adattamento inglese). Formata dall'unione delle cinque armature dei Samurai, è il suo controllo che fa di Ryo il catalizzatore della trasformazione.

TIGRI, DEMONI E SVOLTE NARRATIVE



IN PRIMA LINEA

Ambra e Danny sono i personaggi con cui si possono immedesimare i più piccoli e le ragazze. Spesso finiranno in pericolo e dovranno essere salvati, ma altrettanto spesso il loro contributo alla causa sarà determinante.

Attorno ai 5 Samurai ci sono anche un gruppo di comprimari: una tigre bianca, un antico monaco, un bambino e la giovane studentessa Ambra...



La tigre Zanna Bianca (in originale Fiamma Bianca) è fedele a Ryo, suo padrone spirituale, e durante i combattimenti supporta i protagonisti. Dopo uno scontro con la tigre Fiamma Nera, anche il potente e coraggioso felino entra in possesso di un'armatura bianca che indosserà ogni volta che Ryo invocherà la propria potente armatura bianca, generata dall'unione delle cinque armature dei samurai. Oltre alle apparizioni del misterioso Harriel, saranno vicini al gruppo di guerrieri anche la giovane studentessa Ambra (Jun in originale) e il piccolo Danny (Nasty), un bambino che ha smarrito i geni-

TIGRE IN ARMATURA

La tigre Zanna Bianca è la fedele compagna di Ryo e aiuterà i nostri eroi nel combattimento, avrà anche lei un'armatura e la indosserà quando il Samurai del Fuoco indossa l'armatura bianca dell'imperatore splendente.

tori all'inizio della vicenda, che ricorda molto il Topy di Daitarn III.

Due parti

La serie pur essendo unica è divisa in due parti, e questo ha generato tra i fan la convinzione che esistessero due serie. La prima parte si conclude con i Samurai che pensano di avere sconfitto Harago, ma il demone tornerà nuovamente dopo un'apparente lieto fine, turbando la breve pace che si era instaurata. Qui si registra comunque una sorta di buco narrativo, poiché nel proseguo non viene spiegato come abbiano fatto Harago e i Demoni a salvarsi dopo quanto visto nell'episodio 19.

L'armatura bianca

Dalla seconda parte, diventa sempre più centrale nella narrazione l'utilizzo dell'armatura bianca dell'imperatore splendente. Le scene di vestizione delle armature però sono tutte molto iconiche e ben realizzate. Nonostante l'opera non sia realizzata con un alto budget, siamo davanti ad un prodotto ben fatto in cui la produzione è riuscita ad ottimizzare le risorse a sua disposizione, grazie anche a uno staff di ottimo livello che mette insieme professionisti già affermati e nuove leve dell'animazione nipponica. A curare la regia troviamo Mamoru Hamatsu, che si era messo in luce qualche anno prima con la serie *Choriki Robo Galatt*. Alle sceneggiature troviamo Ryousuke Takahashi che ha legato successivamente il suo nome alla storia dell'animazione giapponese con opere come *Dougram*, *Votoms* e *Layzner*.



BATTAGLIE SPETTACOLARI

Ogni sconfitta è un insegnamento, e ogni nuova battaglia è un gradino verso la gloria: un vero Samurai non si arrende mai.

Il character design e le animazioni chiave della serie sono curate dal veterano Norio Shioyama, storico collaboratore sia in Tatsunoko che in Sunrise. Ad affiancare Shioyama c'è il giovane e talentuoso Shuko Murase che dopo questa serie si farà notare sulle serie del brand di Gundam e nel 2000 firmerà il character design anche dell'iconico videogloco *Final Fantasy IX*. La serie punta praticamente tutto sulla spettacolarità delle battaglie, che sono caratterizzate da un comune denominatore: nonostante l'unione delle loro forze, i 5 Samurai fronteggiano sempre un nemico praticamente invincibile che finirà per sconfiggerli. Ma da ogni sconfitta i 5 eroi ripartiranno ancora più determinati, avendo imparato la lezione, come nella migliore tradizione del Bushido.

Adattamento italiano

Il doppiaggio italiano originale risente purtroppo di uno zoppican-

KIT DI MONTAGGIO
Nel febbraio del 2023, la LuTovs Model ha rilasciato la serie completa, compresi cattivi, di Action Figure in kit di montaggio.



GRANDI BATTAGLIE

I combattimenti nella serie sono mozzafiato e anche nel manga le battaglie sono spettacolari. E da ogni sconfitta i 5 eroi impareranno la lezione ricevuta, come insegna il Bushido, l'antica regola dei Samurai.

te adattamento ricavato dalla versione inglese. Nonostante ciò, la serie resta ancora oggi molto godibile e la sigla italiana cantata da Enzo Draghi l'ha resa ancora più iconica, riuscendo a cogliere nel testo italiano tutto il senso dell'opera: "Cinque samurai / Per difendere la Terra / Dalle insidie di una guerra / Questi siamo noi". ●

3 MINISERIE OAV

La serie è completata da 3 miniserie OAV. La prima, divisa in due parti prodotta nel 1989, intitolata "Incubo a New York". Ambientata tra gli episodi 19 e 20 racconta gli eventi accaduti tra la prima e la seconda parte della serie ma sostanzialmente non aggiunge nulla alla story line complessiva. La seconda miniserie, dal titolo "La leggenda dell'imperatore splendente", sviluppata in 4 episodi prodotta tra il 1989 e il 1990, si svolge dopo la sconfitta di Harago, ora nella serie "Stavolta l'avversario dei 5 Samurai è un misterioso guerriero africano chiamato Mukala che possiede un'armatura nera identica a quella dell'imperatore splendente". La terza miniserie, del 1991, intitolata "Message" si svolge alcuni anni dopo e mostra i cinque eroi alle prese con un nuovo nemico, la bella e misteriosa Suzanagi, che metterà ciascuno di loro davanti al proprio passato portandoli verso un epico finale definitivo delle loro avventure.



IL FINALE NEGLI OAV

Il finale definitivo delle avventure dei 5 Samurai viene nell'ultima OAV intitolata "Message" mostrata dopo un'attesa di 10 anni. Il finale mostra il destino di ogni personaggio e la conclusione dell'intera serie.

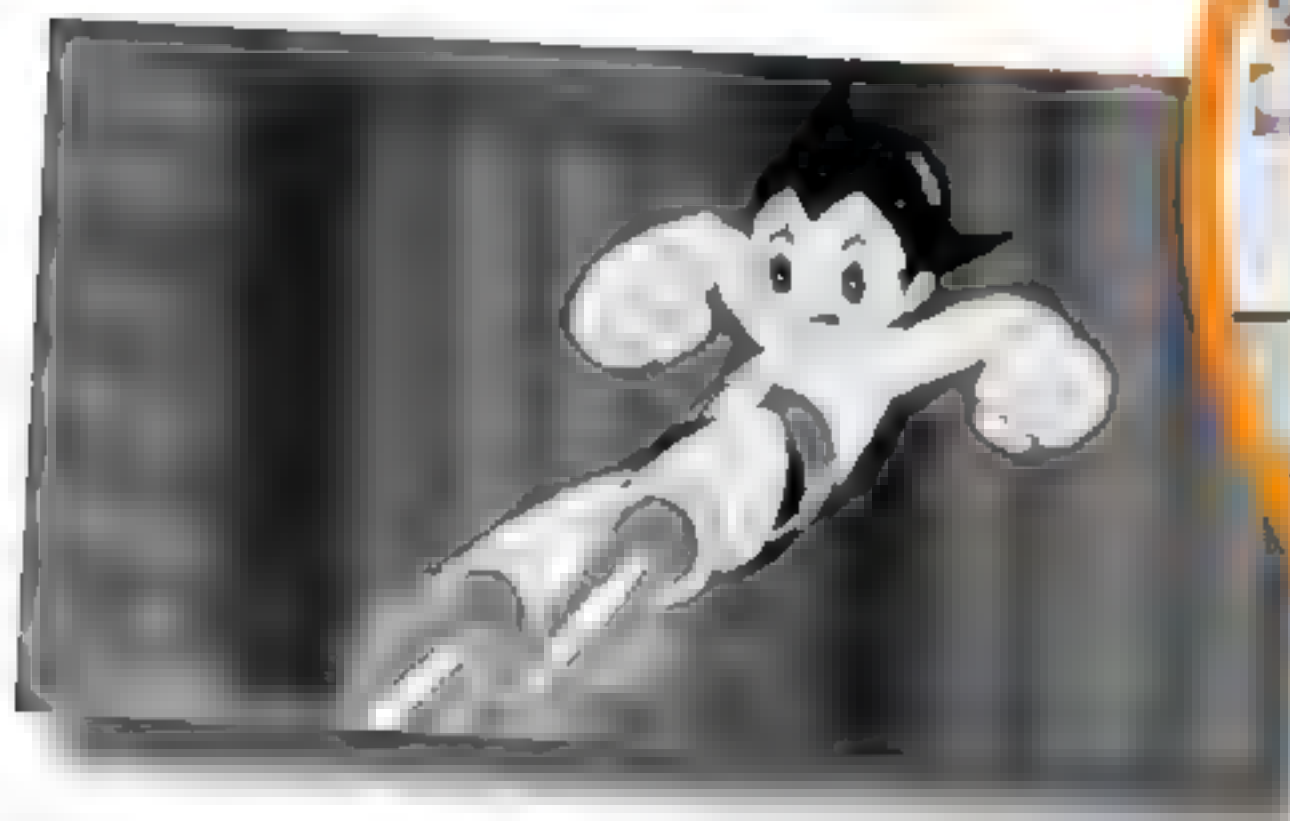


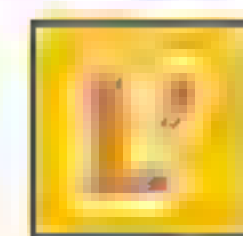
Osamu Tezuka

L'UNICO, IL SOLO, L'IRRAGGIUNGIBILE: "DIO DEI MANGA"

Astro Boy, La principessa Zaffiro e Kimba il leone bianco: siamo sicuri che chi sta leggendo questo articolo ricorderà almeno uno (ma più probabilmente tutti) questi personaggi e le loro gesta, viste in varie reti televisive italiane principalmente a cavallo tra gli anni '70 e gli '80. Ebbene, tutti questi personaggi, vere icone dell'animazione giapponese, vengono dallo stesso pennino, quello impugnato da uno dei più grandi e geniali fumettisti di ogni tempo: Osamu Tezuka.

di Maurizio "Kirio1984" Iorio





importanza delle opere di colui che viene unanimamente riconosciuto come "dio del manga" è tale da coprire ogni settore dell'industria dell'intrattenimento nipponica, con un'influenza che si può dire abbia ragglunto praticamente qualsiasi altro mangaka, animatore o regista d'animazione venuto dopo di lui. Capirete quindi quanto sia difficile raccontare in poche pagine la sua straordinaria vita, la sua carriera e le sue opere. Ma ci proviamo... consapevoli che tutto non potrà essere detto.

Innamorato del disegno

Osamu Tezuka nasce in una famiglia benestante il 3 novembre 1928 a Toyonaka, città nella regione nipponica del Kansai, non troppo lontano dalla più famosa Osaka. Sin da piccolo la sua naturale curiosità viene alimentata dai genitori, che al contrario di molti altri giapponesi a loro contemporanei, economicamente se la passano piuttosto bene. A Osamu non mancano infatti mai penne, pennarelli, fogli e tutto ciò che gli può servire per disegnare. Attività che sembra essere sin da subito il suo più grande divertimento.

Quando il bimbo ha cinque anni la famiglia si trasferisce nella vicina Takarazuka, città famosa per il tipico teatro dove recitano esclusivamente donne (chiamato *Takarazuka Revue*), che appassiona Osamu quando, da più grandicello, vi si reca spesso accompagnando la madre. Oltre al disegno e al teatro, crescendo Tezuka si appassiona tantissimo alla musica - e inizia a suonare il piano - e al cinema. Disegno, cinema, teatro, musica... le suggestioni che porteranno al "dio del manga" sono ora tutte lì, nella sua vita di bambino, a formare un cervello e una creatività, che non avranno uguali... Ma andiamo con ordine. ▶

Immagini © Tezuka Productions



A UN SOFFIO DALLA TRAGEDIA...

Il piccolo Osamu adora il cinema. Gli piace proprio tutto: sia le pellicole live action che i lungometraggi d'animazione. In particolare subisce una straordinaria fascinazione per i film targati Walt Disney, come ad esempio *Bambi*, che si reca a vedere (ma sarebbe forse più corretto dire: analizzare fotogramma per fotogramma) decine di volte, tanto che dopo qualche anno realizzerà anche una riduzione manga dello stesso film. Ma quella che fino a questo punto potrebbe sembrare una vita del tutto spensierata, subisce uno scossone del tutto imprevisto...

Laureato in medicina

Mentre frequenta le scuole medie accade qualcosa che per poco non cambia totalmente la sua vita e le sorti del fumetto nipponico (e mondiale) per sempre: una gravissima malattia chiamata micosi colpisce entrambe le braccia del giovane, che arriva a un passo dall'amputazione degli arti. Alcuni bravissimi medici riescono a salvarlo da questo infausto destino e questo lo convince a seguire le loro orme. Nel 1946, quindi, si iscrive alla facoltà di Medicina dell'Università di Osaka. Arriverà alla laurea nel 1952, ma non eserciterà mai ufficialmente la professione medica, perché nonostante gli studi

conclusi con impegno e diligenza, la passione per i manga prenderà nettamente il sopravvento.

Parlando della sua giovinezza, non possiamo non ricordare gli anni della Seconda guerra mondiale. Un periodo che, seppure non lo vedrà, fortunatamente, direttamente coinvolto, segnerà in modo profondo l'autore, che farà del ripudio della guerra una delle sue bandiere.

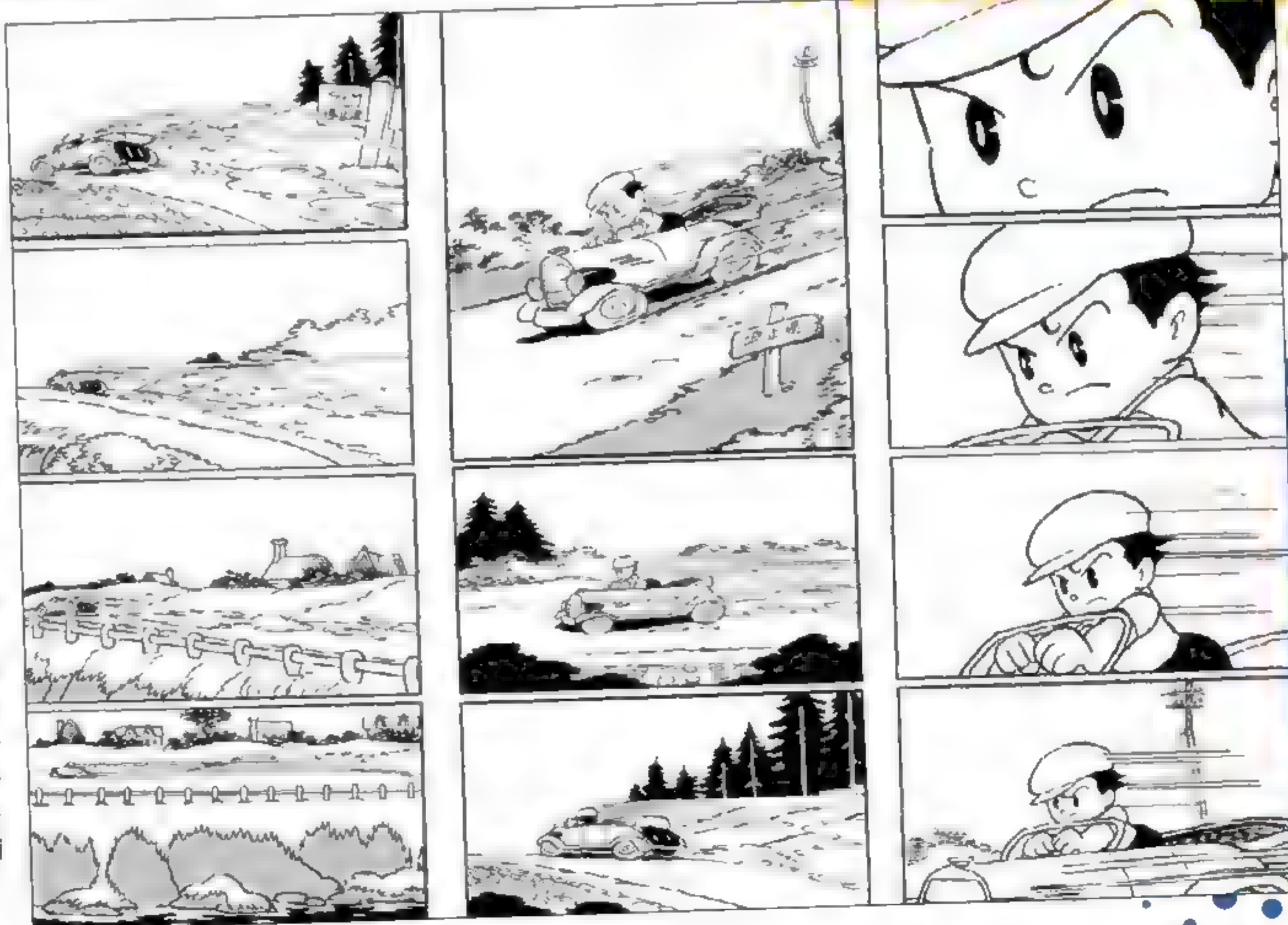
A 17 anni il debutto, a 18 il successo

L'esordio nel mondo del manga arriva quando Tezuka è appena diciassettenne. Siamo nel 1946 quando sul quotidiano «Mainichi Shinbun» viene pubblicato il suo *Maa-chan no nikkicho* ("Il diario di Maa-chan"), manga in strisce

PRIMI PASSI

Qui a destra e in basso, la copertina e alcune strisce di "La nuova isola del tesoro", dalle

può vedere che nel destino del giovane Tezuka c'è l'animazione. Più a destra *Maa-chan no nikkicho* ("Il diario di Maa-chan")



che racconta le avventure quotidiane del piccolo Maa-chan. Il successo vero, insieme a un incredibile scossone dato al mondo del fumetto giapponese, arriva però l'anno successivo. Nel 1947 l'autore disegna infatti un'opera scritta insieme all'editor Sakai Shichima, ispirata al romanzo *L'isola del tesoro*, scritto nel 1883 da Robert Louis Stevenson. Il fumetto si intitola *Shin Takarajima* ("La nuova isola del tesoro") e cambia per sempre le regole del manga, tanto che poi verrà ricordato come il primo manga dell'epoca moderna.

Tutti i fumetti realizzati in Giappone fino a quel momento erano infatti semplici strisce umoristiche, o comunque storie dai toni poco impegnati che si risolvevano solitamente in uno o due pagine al

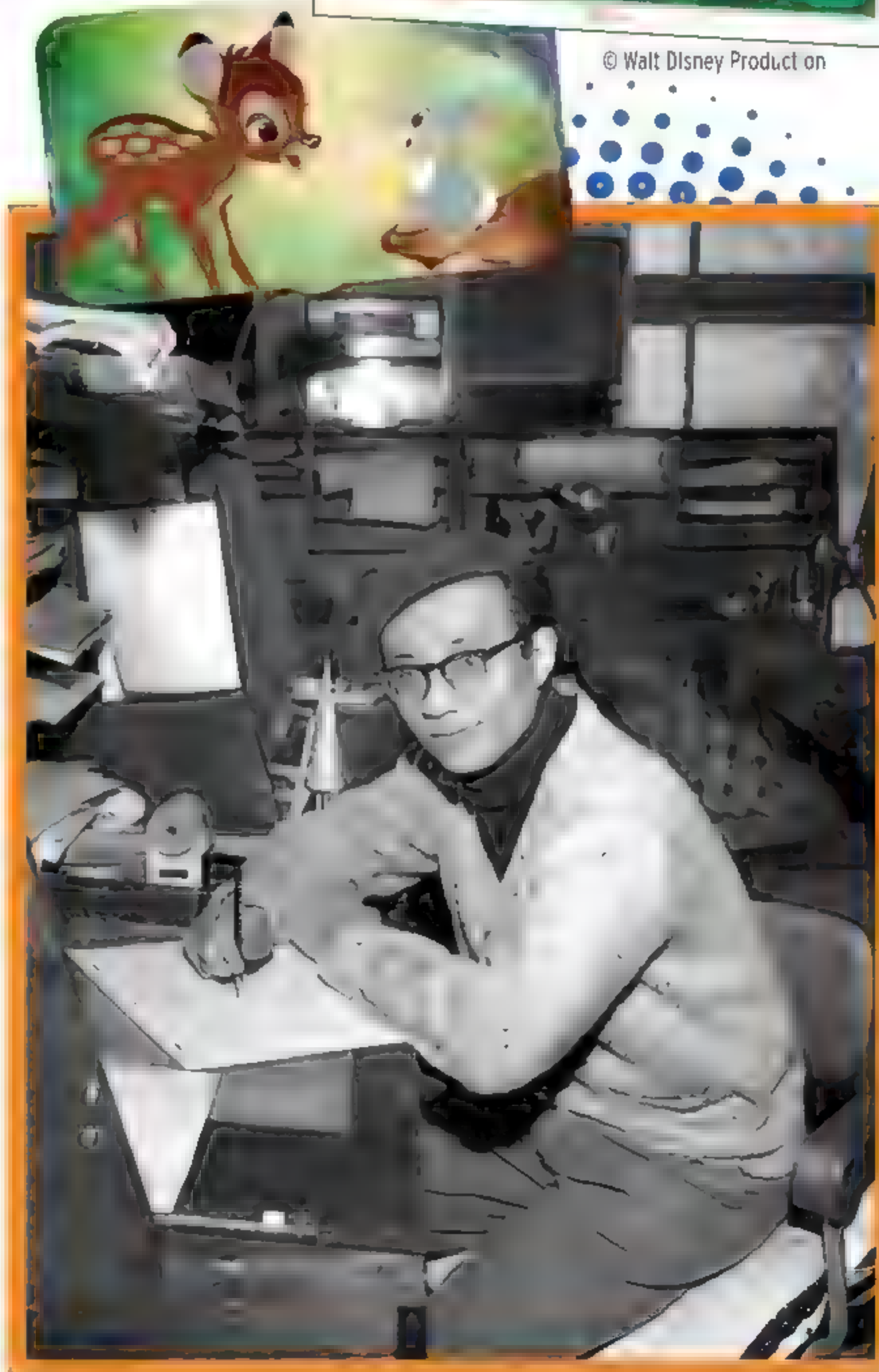
**FONTE DI
ISPIRAZIONE**

massimo, mentre "La nuova isola del tesoro" viene presentato come una storia lunga (meno di quanto avrebbe dovuto, a causa dei sostanziosi accorciamenti attuati da Shichima, che fecero infuriare il giovanissimo Tezuka), con uno svolgimento che pone le basi per un'inedita struttura narrativa. Si tratta di un qualcosa di mai visto prima in Giappone, una rivoluzione che da quel momento in poi nessun mangaka potrà ignorare e che inaugura quello che, da quel momento in poi, sarà lo story manga moderno. ▶



© Walt Disney Product on

Prima di Tezuka, i fumetti realizzati in Giappone sono semplici strisce umoristiche di massimo due pagine. "La nuova isola del tesoro", con la sua narrazione estesa, si presenta come una rivoluzione...



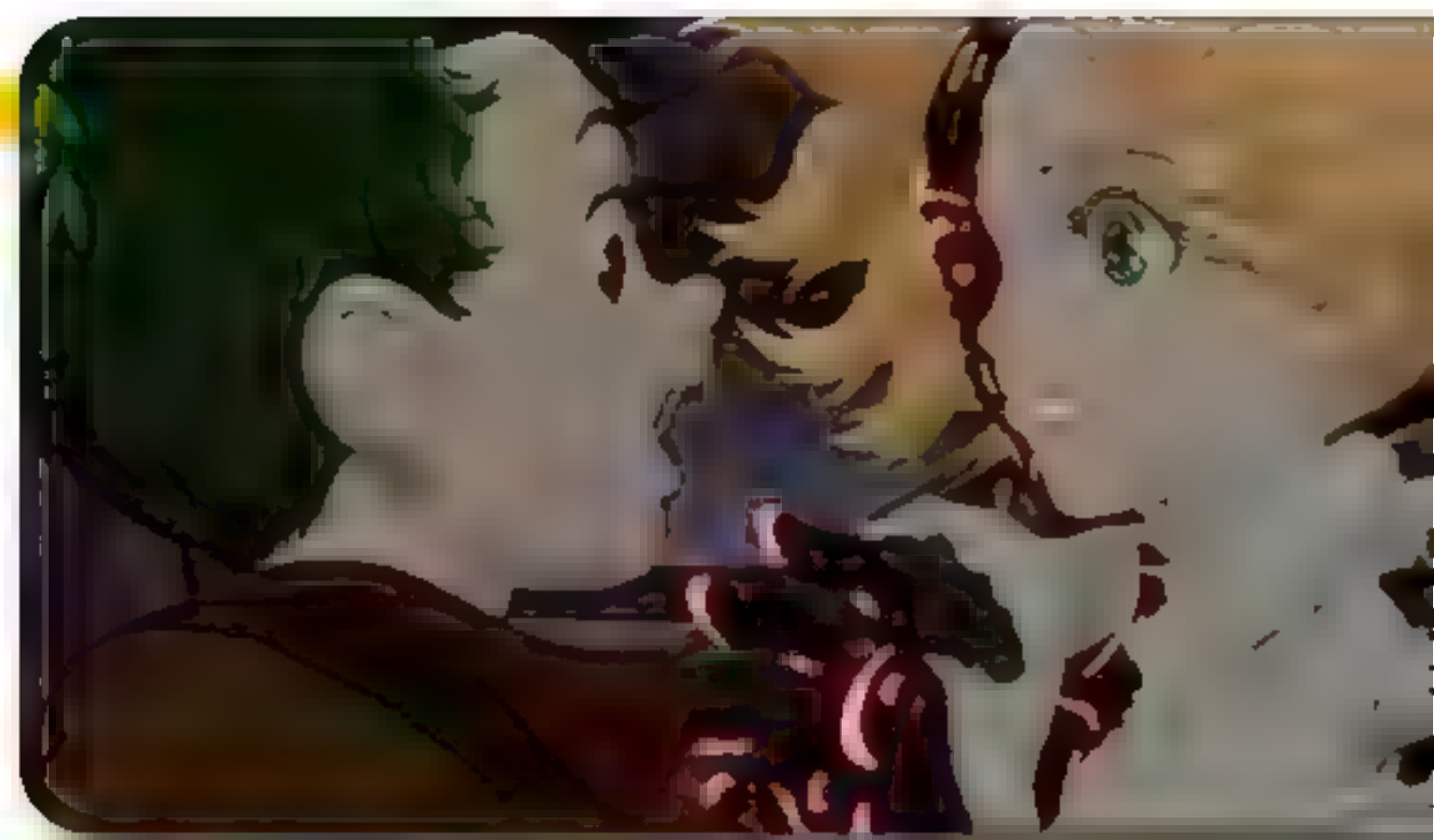
LE OPERE GIOVANILI

La carriera di Osamu Tezuka si può dividere in varie fasi, che oggi proveremo a riassumere solamente in due: quella giovanile e quella della maturità artistica. Come abbiamo visto l'autore debutta giovanissimo con "Il diario di Ma-a-chan" che viene pubblicato sul quotidiano «Mainichi Shinbun», dove pubblica anche altre opere come *Il diario delle esplorazioni di A-Chan e B-kochan*, ma - come detto - il successo arriva con l'opera successiva, "La nuova Isola del tesoro", che diventa in breve tempo un cult fra i giovani giapponesi, vendendo circa 400.000 copie, che all'epoca era una cifra impressionante. Allo stesso tempo mette in chiaro le ambizioni e la ferrea volontà di Tezuka, che rompe i rapporti con Shichima non appena si rende conto che quest'ultimo voleva in qualche modo estrometterlo dai suoi meriti e dopo che aveva considerevolmente ridimensionato l'opera.

Subito consapevole

Le idee chiarissime dell'autore sono dimostrate anche da altri particolari, come il fatto che già all'epoca stesse costruendo il suo star system, ovvero un cast di personaggi che avrebbero "rivestito" diversi ruoli nei suoi fumetti. Infatti, alcuni "interpreti" che poi diventeranno ricorrenti, come Ham Egg, Higeoyaji (conosciuto anche come Shunsaku Ban o "baffone") o Kenichi sono presenti già da questi primissimi manga.

Importantissime per questo primo periodo sono tre opere che successivamente saranno indicate come "La trilogia fantascientifica giovanile di Osamu Tezuka", ovvero *Lost World*, *Metropolis* e *Next World*. L'idea per *Lost World* risale a quando Tezuka frequentava le scuole medie e da allora continua a metterci mano fino alla versione definitiva uscita il 20 dicembre 1948.



ATTORI DI CARTA
Fin da subito Osamu Tezuka cominciò a studiare le caratterizzazioni di

che poi sarebbero diventati una presenza costante nelle sue produzioni, come attori di carta da tornante in di...ntest...narrativ...

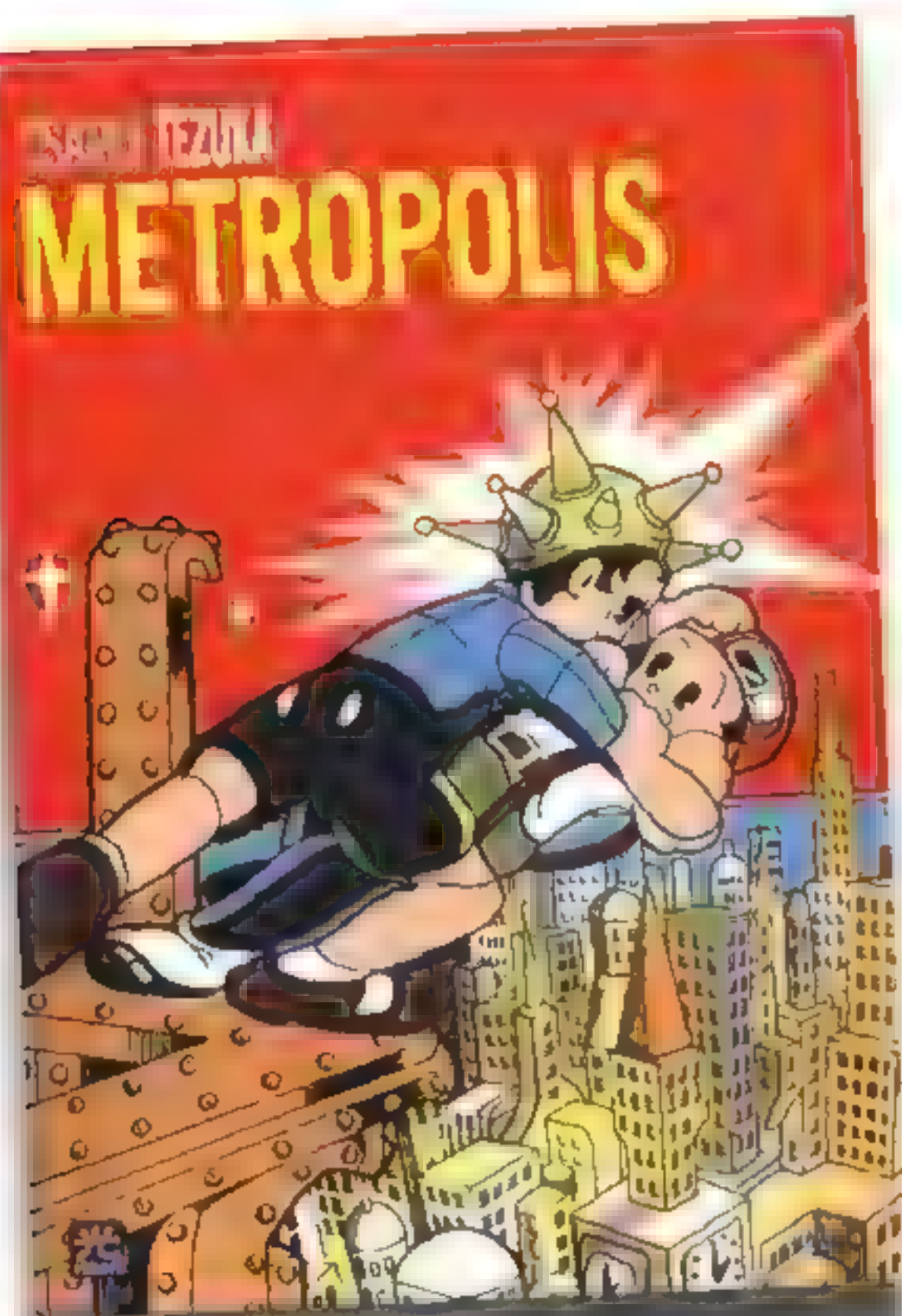
Sogno e fantasia

Il manga racconta un'incredibile avventura fantascientifica che fa sognare i piccoli giapponesi, bisognosi come non mai di storie in grado di farli evadere mentalmente dopo la tragedia del secondo conflitto mondiale. Nella narrazione un pianeta chiamato Mamango si sta pericolosamente riavvicinando alla Terra, dopo che si era staccato dal nostro pianeta 5 milioni di anni prima.

Il detective Shunsaku Ban e il ricercatore Kenichi Shikishima decidono di partire in esplora-

Fin da subito, il giovanissimo Tezuka costruisce un cast di personaggi destinati a "interpretare" diversi ruoli nei suoi fumetti. Infatti, alcuni caratteri, come il "baffone" Higeoyaji, diventeranno ricorrenti...

TRILOGIA DI
FANTASCIENZA



zione, dopo che quest'ultimo ha scoperto che una pietra proveniente da Mamango è capace di fornire un enorme quantitativo di energia. Ciò che troveranno una volta arrivati su questo misterioso pianeta farà rimanere loro, e i lettori, a bocca aperta.



Universo distopico

La trilogia prosegue nel 1949 con *Metropolis*, opera che ha solamente il titolo in comune con il meraviglioso film di Fritz Lang del 1927 dato che, stando alle parole di Tezuka stesso, egli aveva visto la locandina della pellicola e ne era rimasto affascinato, ma non era riuscito a vedere il film. In questo manga, molto avanti coi tempi, ci troviamo catapultati in una enorme città ormai completamente dominata dalla tecnologia e dalla scienza, ma che purtroppo evidenzia in maniera netta le disparità sociali. In questa città si muove Duke Red, un criminale che cerca di attuare un malefico piano di conquista del mondo. Da questo manga verrà poi tratto un film del 2001 che vanta un cast stellare, con la produzione di Toshio Suzuki (Studio Ghibli), la sceneggiatura di Katsuhiro Otomo (*Akira*) e la regia di Rintaro (*Capitan Harlock*).

Infine Next World...

Il capitolo finale di questa trilogia è *Next World*, uscito nel 1951, manga che racconta di un futuristico mondo nel quale, a causa degli effetti dei test nucleari ormai compiuti ripetutamente, è nata una nuova razza umanoide dotata di poteri telecinetici chiamata Fumoon. Nel frattempo un'enorme nuvola tossica nera minaccia la terra e i protagonisti dell'opera cercheranno di collaborare con i Fumoon per salvare l'umanità. Questo manga nasce come risposta alla tensione sempre più crescente tra Stati Uniti d'America e Unione Sovietica, che all'epoca si stavano misurando in quella che oggi ricordiamo come "guerra fredda". ►





FAMOSO
NEL MONDO

LA MATURITÀ ARTISTICA

L'anno precedente alla pubblicazione di *Next World*, il 1950, Osamu Tezuka dà alle stampe *Jungle Taitel* (*Kimba il leone bianco*), opera che nel 1965 porterà alla creazione del primo anime seriale a colori giapponese. La storia parla di temi universali, come il rispetto verso la natura e l'egoismo dell'uomo, che tutto fagocita a causa della sua smisurata sete di potere. Protagonista è Leo, leoncino bianco figlio di Panja, il re della giungla africana ucciso da uno spietato cacciatore.

Finalmente Astro Boy

Due anni più tardi arriva il manga destinato a consacrare Osamu Tezuka nell'olimpico dei migliori e più riconosciuti artisti di sempre. Si tratta di *Tetsuwan Atom* (conosciuto a livello internazionale come *Astro Boy* o *Mighty Atom*). Prima di essere pubblicato re-

golarmente, a partire dal 1952, l'opera ha una lunga e difficile genesi che finalmente trova la sua forma finale quando inizia la sua corsa sulla rivista «Shonen» dell'editore Kobunsha.

Tetsuwan Atom è un'opera portabandiera del profondo pacifismo dell'autore. Il protagonista, un robotino creato in seguito alla tragedia accorsa al dottor Tenma, che ha perso suo figlio in un incidente automobilistico, incarna dentro di sé tutte quelle che sono le possibilità pacifiche e al servizio della giustizia dell'energia atomica.

Il primo vero anime seriale

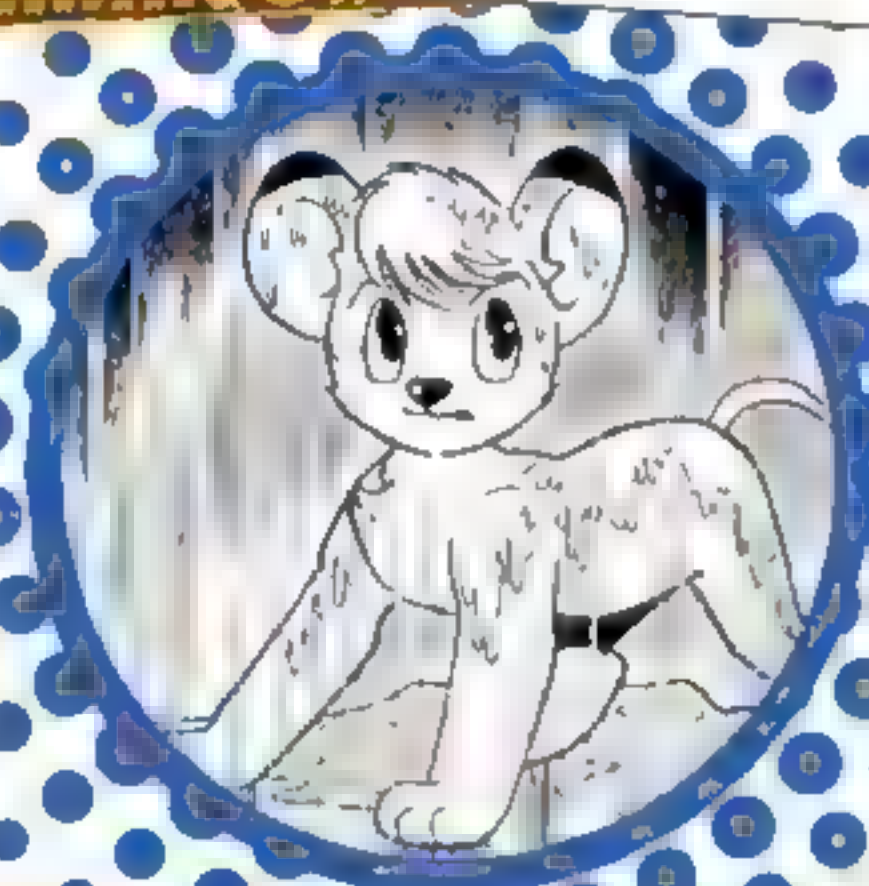
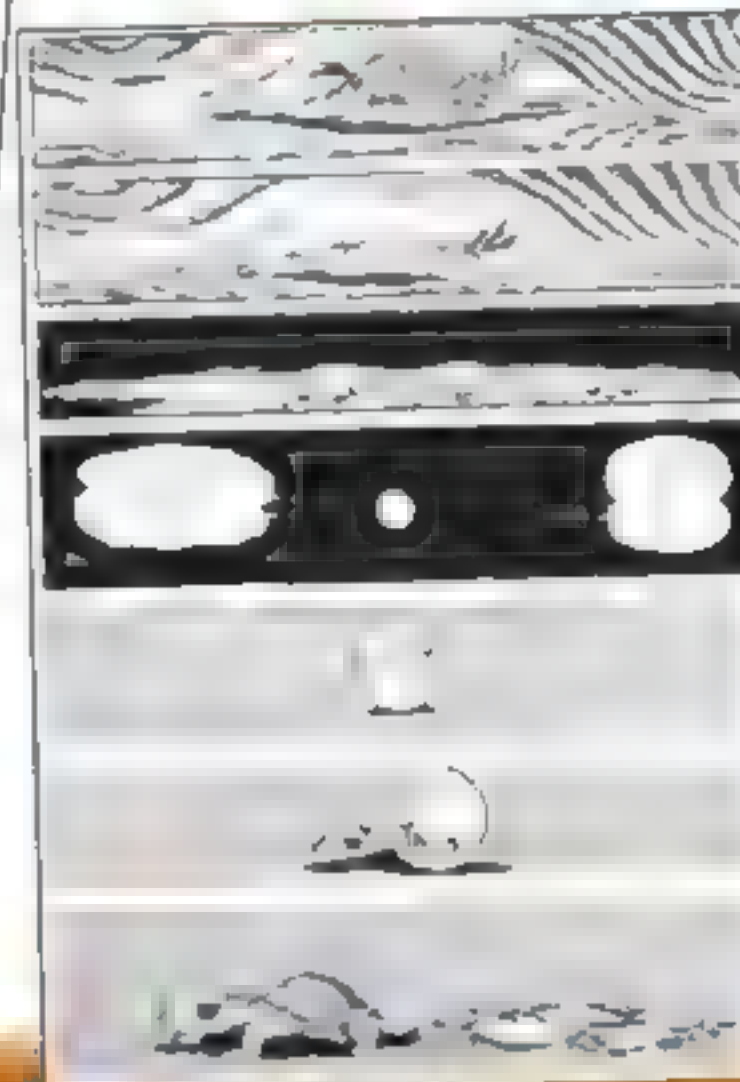
Nei 32 volumi della serie classica, il piccolo ma potentissimo robot farà di tutto per aiutare l'umanità a combattere i più svariati pericoli. L'opera consacrerà definitivamente Osamu Tezuka,

prima in Giappone e poi nel resto del mondo, diventando la sua produzione più famosa di sempre e tra i simboli più riconosciuti nel mondo anime e manga. Il successo arriva anche grazie al fatto che, nel 1963, *Tetsuwan Atom* viene adattato in quello che è a tutti gli effetti il primo anime seriale nipponico in bianco e nero, se si esclude la parentesi *Otogi Manga Calendar*, serie didattica che mischiava animazione, live action e fotografia andata in onda dal 1961 al 1964.

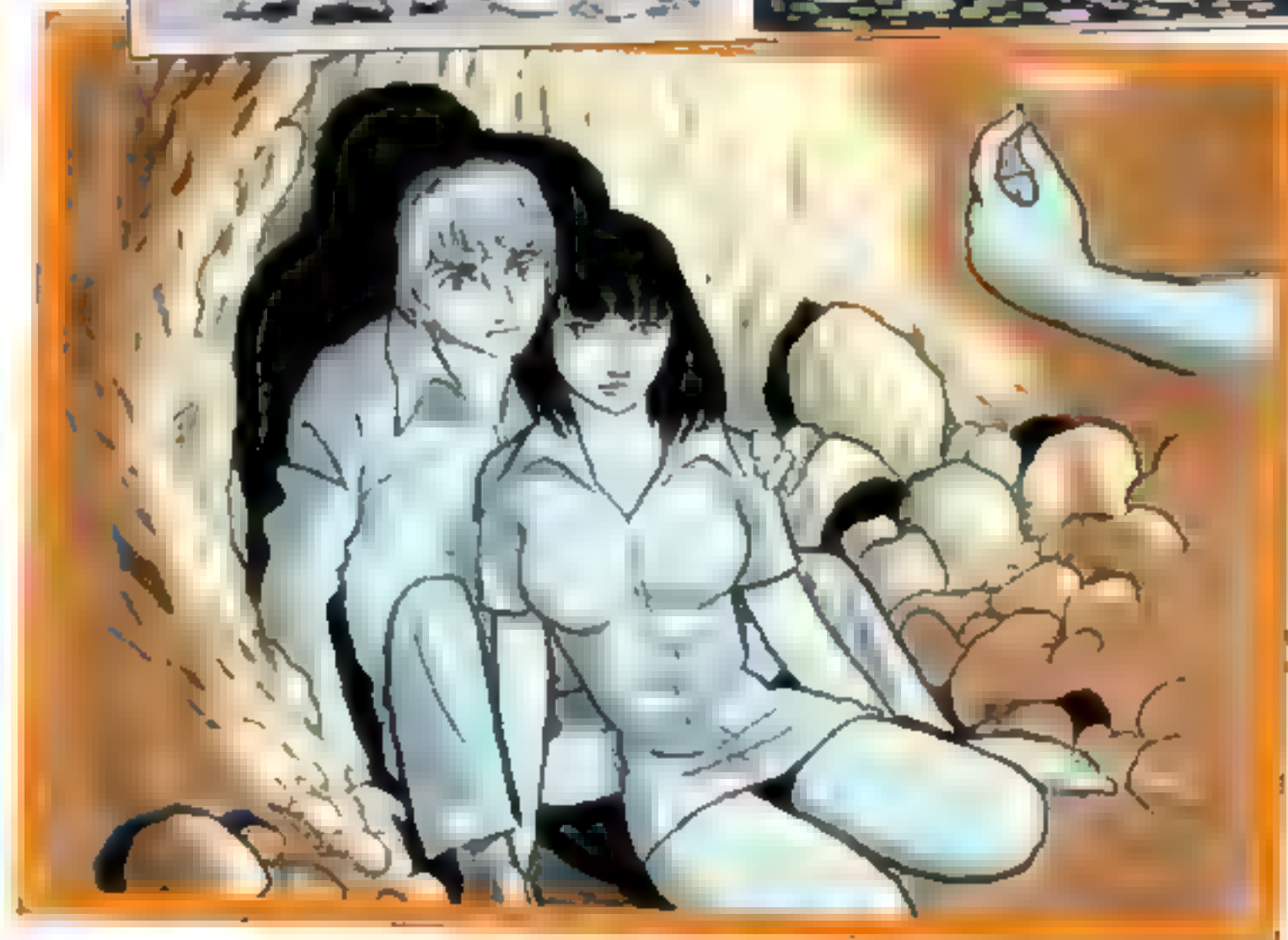
È significativo questo approdo nel mondo degli anime di Osamu Tezuka, dato che l'animazione era in realtà il suo obiettivo più grande, tanto che spesso diceva di realizzare manga proprio per avere i fondi necessari a lavorare a progetti animati. In realtà, questo è stato possibile con alterne fortune, dato che nel corso degli anni l'innovazione e la voglia di sperimentazione del maestro Tezuka ha portato le sue produzioni animate a essere spesso in perdita rispetto agli investimenti iniziali, cosa già successa fin dai tempi dell'anime di *Tetsuwan Atom*.

Il nuovo che avanza...

La fama incredibile raggiunta dall'autore viene però minata da



Tetsuwan Atom è un'opera portabandiera del pacifismo dell'autore. Il robottino protagonista incarna dentro di sé tutte le possibilità pacifiche e al servizio della giustizia dell'energia atomica...



un movimento chiamato gekiga ("immagini drammatiche"), che stava nascendo alla fine degli anni '50. Yoshihiro Tatsumi, capostipite di questa scuola e padre del primo gekiga intitolato *Kuroi Fubuki* ("Tormenta nera"), e tanti altri artisti del suo stesso giro passano dall'essere devoti fan del maestro Tezuka ad acerrimi rivali.

Il mangaka di Takarazuka si sente profondamente minacciato da questa nuova corrente che eleva il manga a qualcosa di dedicato non solo ai più piccoli ma anche agli adulti, e in un primo momento, data la fortissima competitivi-

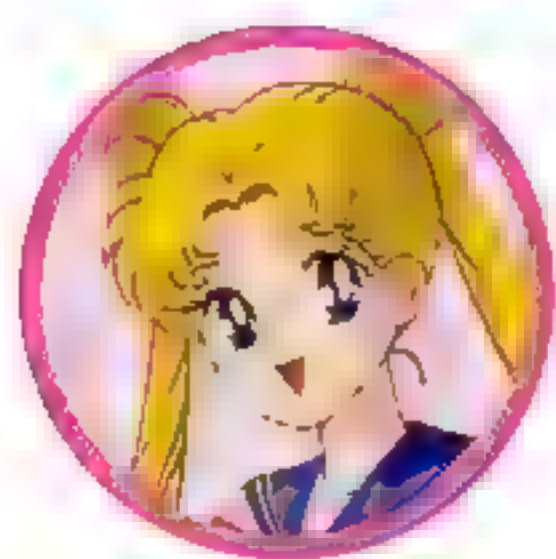
**NON SOLO
PER BAMBINI**

tà, questo lo porta a cadere in un profondo esaurimento nervoso. Almeno fin quando non capisce che può volgere la cosa a suo vantaggio, iniziando lui stesso a creare storie dalle tinte più drammatiche e "adulte".

Manga adulti

È anche grazie a questo che a partire dagli anni '70 avremo opere come *Apollo no uta* ("La canzone di Apollo"), lucida fotografia su una psiche disturbata; *Yakeppachi no Maria* ("Maria e la bambola"), interessante e progressista opera sulla sessualità e le identità di genere; *Ayako*, ri-

tratto senza pelle sulla lingua sulla condizione della donna nel Giappone post bellico o ancora *Adolf ni tsugu* ("I tre Adolf"), una delle serie più acclamate dell'autore che mischia la realtà storica del periodo nazista con elementi di fantasia, per restituire uno dei racconti più coinvolgenti di sempre. Senza dimenticare *Hi no Tori* ("La fenice"), capolavoro intimo e al contempo universale, portato avanti per buona parte della carriera, fino al 1988, un anno prima che una morte prematura ci portasse via uno tra i più grandi geni del fumetto e dell'animazione di sempre... 



Sailor Moon VS



Crystal • Eternal • Cosmos

Sono passati dieci anni dall'inizio del progetto reboot di *Sailor Moon*, che ha donato al pubblico una versione animata fedele al manga originale. Dieci anni che hanno visto la produzione di tre serie e due versioni cinematografiche, l'ultima delle quali, *Cosmos*, è in arrivo su Netflix a fine agosto 2024.

di MikiMoz Capuano



Serie iconica, *Sailor Moon* è un cult degli anni '90, e tanto in patria quanto in Italia ha contribuito a rilanciare l'animazione *made in Japan*. Un titolo forte, anche commercialmente, che in poco tempo si è guadagnato milioni di fan anche grazie a una stratificazione narrativa capace di intercettare diversi tipi di pubblico (e non solamente le bambine a cui doveva essere indirizzato il merchandising correlato, quindi).

Sailor Moon, trasmesso per la prima volta nel 1992 (da noi ar-

riverà nel 1995) è stato un ideale spartiacque tra la produzione anni '80 e quella del decennio successivo, attraversandone tutti gli stilemi e i *mood*, a volte anche anticipandoli.

Oggi è uguale al manga

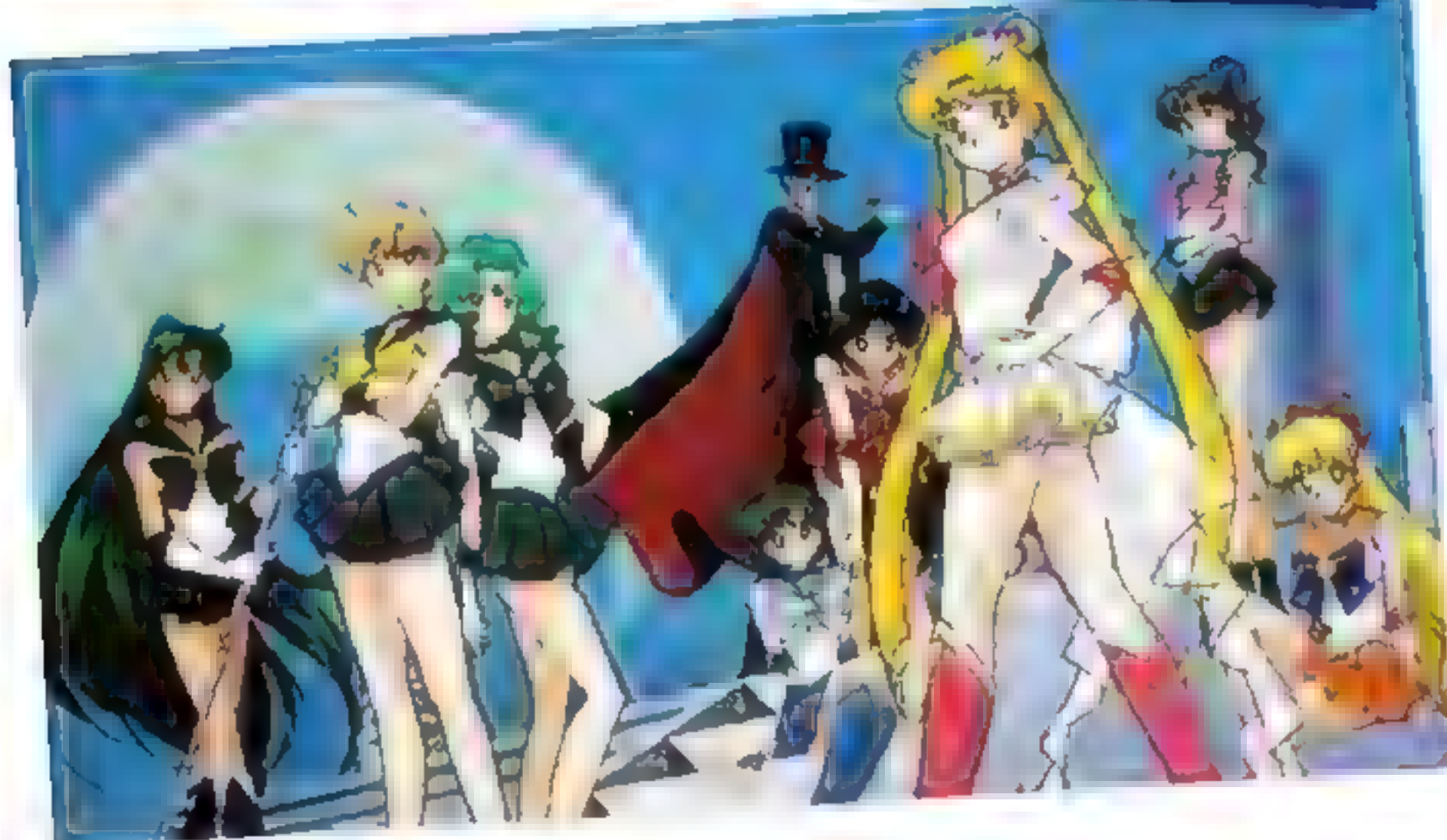
La serie animata e il manga di Naoko Takeuchi (vedi il profilo dell'autrice su «Japan Magazine» n. 4) correvano parallelamente, il primo in televisione e l'altro nelle librerie, eppure in molti casi (e sotto diverse sfumature) le due opere risultavano diverse, pur mantenendo trame e snodi

È SEMPRE LEI!

Usagi Tsukino o Bunny che dir si voglia, è ormai diventata una vera icona immediatamente riconoscibile con i suoi lunghi codini biondi, la sua sbadataggine ma anche lo spirito di sacrificio con cui lotta per far monfare la pace

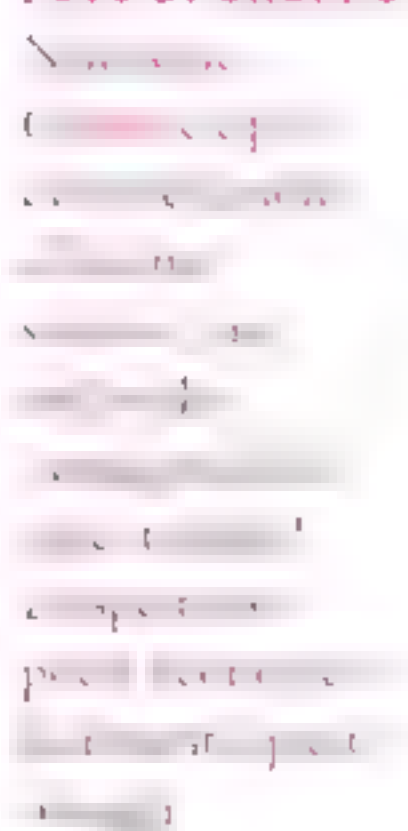
narrativi di fondo, oltre che ovviamente i personaggi e la loro costruzione generale.

Visti questi precedenti, probabilmente l'unico modo per poter ancora proporre al pubblico una versione animata di *Sailor Moon* era quello di rifare un anime ma garantendo stavolta la massima aderenza al manga: un'operazione fortemente voluta dalla Takeuchi, ma a ben vedere anche l'unica possibile, essendo la serie animata storica un prodotto ormai di culto, amatissimo e replicato ancora oggi.



Vede così la luce, nel luglio del 2014, il progetto *Pretty Guardian Sailor Moon Crystal*: una serie ONA (*original net anime*, ossia puntate rilasciate sul web) che in 14 episodi copre tutto il primo arco narrativo del manga, quello della battaglia contro il Dark Kingdom e il mistero del passato del Regno Argentato. A questa serie ne segue un'altra, resa disponibile sempre via Internet, che si concentra sulla seconda parte del manga, il *Black Moon Arc*.

FOTO DI GRUPPO



La forza del passato

Se lo stacco rispetto alla serie animata storica è netto, è pur vero che l'iconicità della stessa detta comunque il suo peso anche sulla moderna *Crystal*, specie nelle scene di trasformazione e degli attacchi speciali. Non può che essere così, e dopotutto quelle sequenze sono necessarie anche in una serie come *Crystal*. Se nell'anime anni '90 la ripetitività di queste sequenze serviva per molteplici motivi (risparmiare preziosi secondi sull'animazione, imprimere le formule con forza martellante, mostrare gadget poi vendibili come giocattolo, rendere riconoscibile lo schema narrativo di ogni episodio settimanale), in *Crystal* se ne sente uguale necessità anche per motivi di ritmo narrativo (nel manga le trasformazioni e i colpi speciali si esauriscono velocemente all'interno di un'unica vignetta, senza alcuna sequenza dettagliata).

Dopo le prime due stagioni, si avverte però un ulteriore bisogno di guardare al passato. La terza parte del reboot, *Infinity*, diventa una normale serie televisiva trasmessa in 13 episodi sul canale Tokyo MX, e il character design cambia decisamente, diventando molto più simile a quello della serie animata storica, ma è con i due film del capitolo *Eternal* e i successivi due del capitolo *Cosmos* che a occuparsi del design dei personaggi torna addirittura Kazuko Tadano: l'artista che aveva ricoperto il ruolo di character designer nell'anime storico. ►

DATE E DATI DEL REBOOT

Pretty Guardian Sailor Moon Crystal, parte I e II

Serie ONA (14 + 12 episodi), rilasciata in Giappone sul web dal luglio 2014 al luglio 2015. Racconta le vicende dei primi due archi narrativi del manga.

Pretty Guardian Sailor Moon Crystal Season III

Serie Tv (13 episodi), trasmessa in Giappone dall'aprile a giugno 2016. Racconta le vicende del terzo arco narrativo del manga.

Pretty Guardian Sailor Moon Eternal - Il film

Lungometraggio in due parti, distribuito nei cinema giapponesi a gennaio e febbraio 2021. Traduce in animazione il quarto arco narrativo del manga.

Pretty Guardian Sailor Moon Cosmos - Il film

Lungometraggio in due parti, distribuito nei cinema giapponesi nel mese di giugno 2023. Traduce in animazione il quinto e ultimo arco narrativo del manga.



IN CINQUE ATTI

La struttura dei due diversi prodotti animati (anni '90 e attuale) è bene o male la stessa: il reboot - come detto - segue fedelmente il manga, ma anche la storica serie anime conservava bene o male la sequenza di eventi raccontata dalla Takeuchi nei cinque archi narrativi.

La giovane Usagi (Bunny) acquisisce il potere di trasformarsi in Sailor Moon e le viene affidata la missione di trovare la principessa della Luna; dopo di lei si risvegliano altre guerriere (Mercury, Mars, Jupiter e Venus, quest'ultima già attiva da tempo ma con un'altra identità). I nemici sono alla ricerca del Cristallo d'Argento Illusorio, che è anche l'obiettivo dell'affascinante Tuxedo Mask / Milord, un misterioso uomo in smoking che sembra essere legato a Sailor Moon (ma che inizialmente l'autrice vuol far passare quasi come tenebroso ladro mascherato).

Sconfitto il Dark Kingdom, nella serie *Crystal* assistiamo all'arrivo della misteriosa Chibiusa, una bambina proveniente dal futuro: se nel primo arco narrativo gli avversari erano legati a un



antico passato caduto in rovina, nel secondo il clan Black Moon giunge dall'oscuro pianeta Nemesis e dal trentesimo secolo. Ad aiutare le guerriere, stavolta, ci sarà il prezioso intervento di Sailor Pluto.

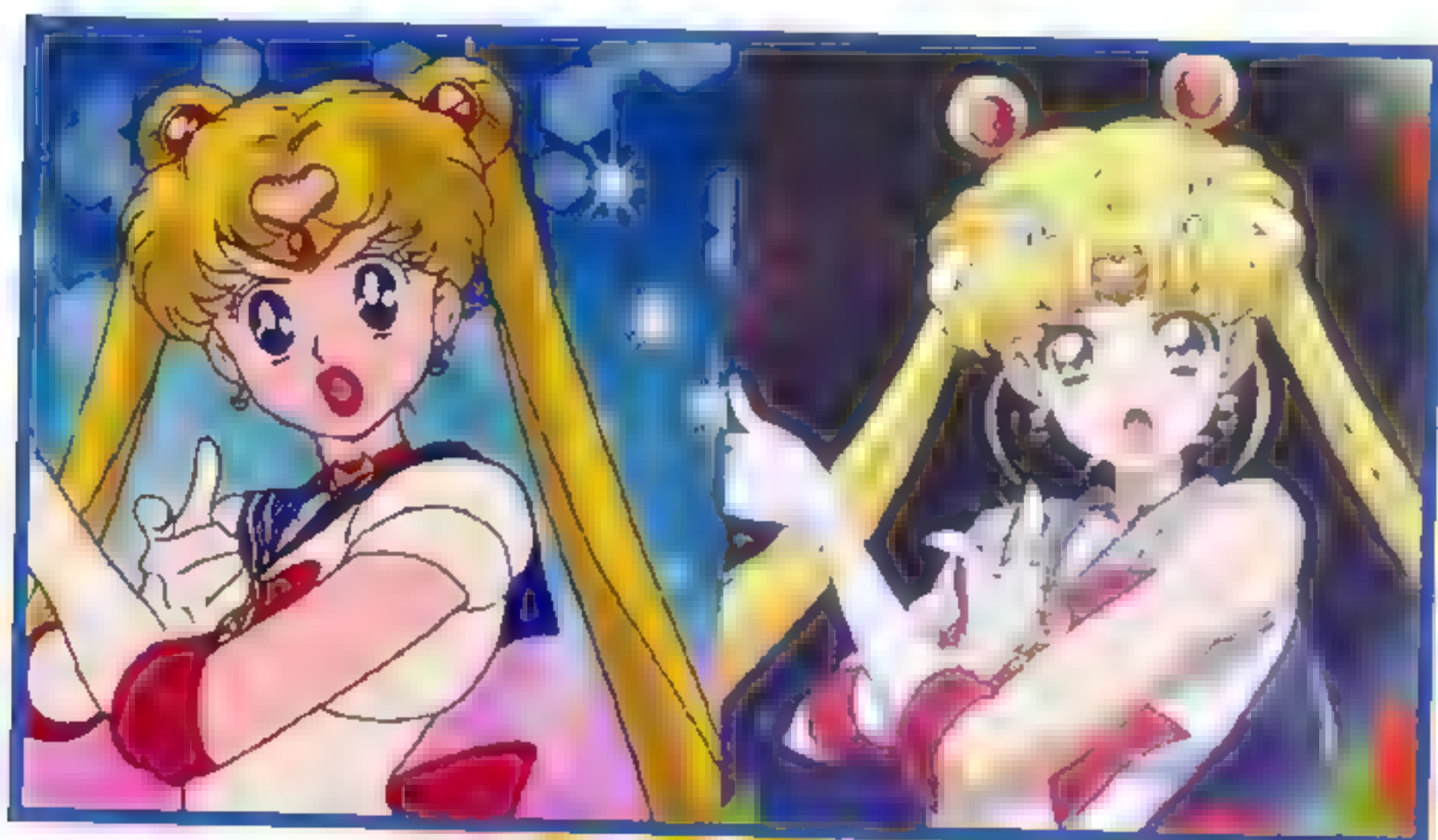
Uno stacco netto

La terza stagione presenta uno stacco narrativo più netto (che idealmente si riflette anche nell'idea di cambiare parte degli artisti coinvolti nell'opera animata): i Death Busters si sono insediati in città, aprendo una scuola che in realtà è un covo di magici orrori. Subentrano Sailor Uranus e Neptune; lo scopo è radunare i talismani

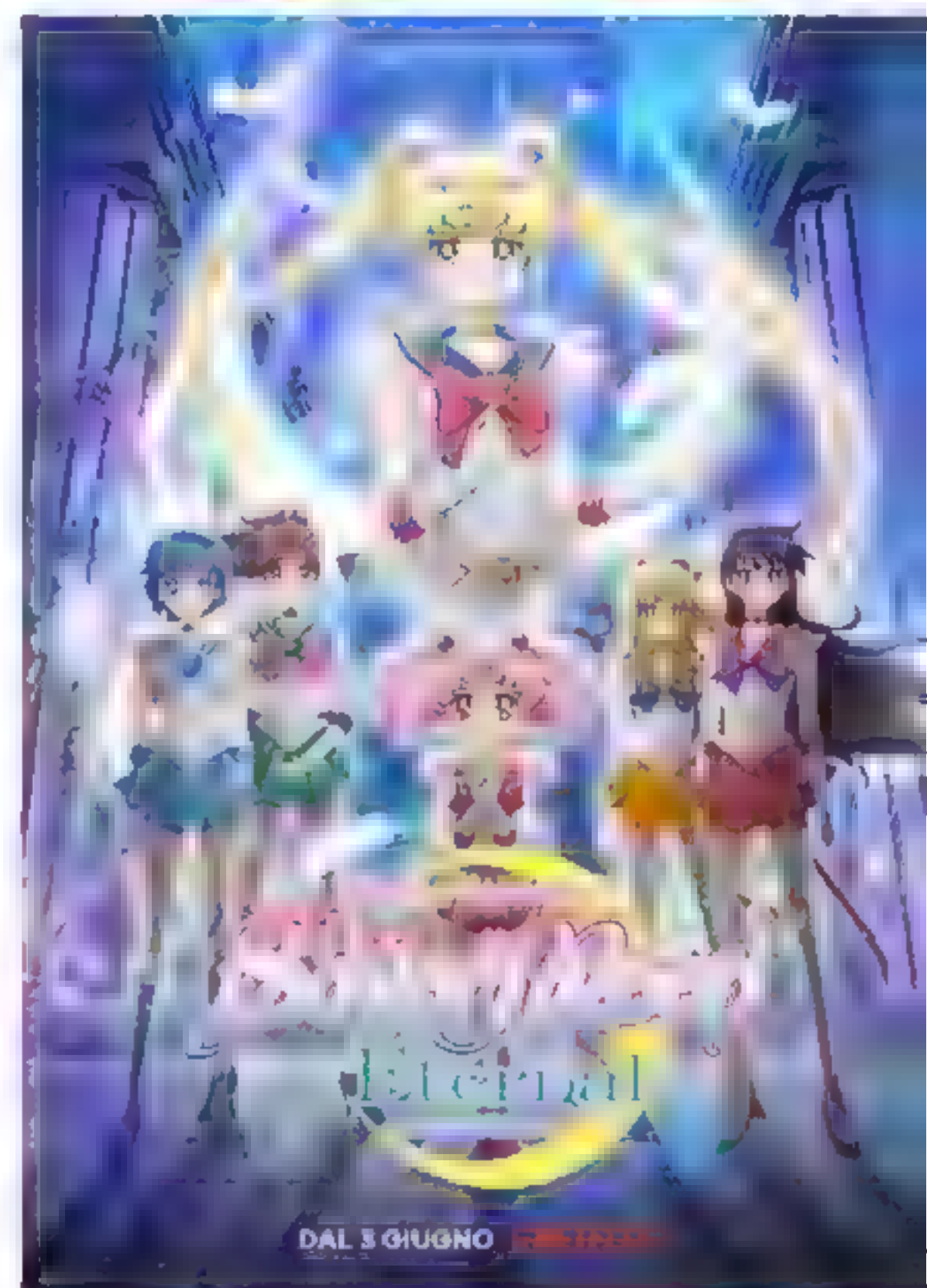
**DIECI ANNI
INSIEME**

[illegible]

per scongiurare una catastrofe annunciata da esseri di un'altra dimensione, e come se non bastasse, c'è la falce di Sailor Saturn che grava sul destino di tutto il mondo: se la guerriera della distruzione dovesse svegliarsi, sarà la fine per l'intero pianeta. Conclusosi questo arco, vediamo subito apparire il cavallo alato Pegasus, che rilancia un'ulteriore prosecuzione animata.



**DOVE
L'HO VISTO?**

[illegible]

Due (per due) film

Ma devono passare ben quattro anni prima dell'annuncio di *Eternal*: non una serie ma una coppia di film (che slittano al 2021 a causa della pandemia), con la storia delle guerriere Sailor e Pegasus contro il Dead Moon Circus, guidato dalla perfida Nehellenia. Uno scontro tra due regine che termina con una indimenticabile cerimonia d'incoronazione.

A questo punto mancava da animare solo l'ultima parte della storia, il quinto arco narrativo del manga, che arriva nei cinema giapponesi sempre nella stessa formula di doppio lun-

AL CINEMA IN GIAPPONE

La serie animata *Sailor Moon* è stata prodotta da Toei Animation e distribuita in Giappone da Toei Video. La serie è stata prodotta da Naoko Takeuchi e ha una durata di 145 episodi. La serie è stata prodotta da Toei Animation e distribuita in Giappone da Toei Video. La serie è stata prodotta da Naoko Takeuchi e ha una durata di 145 episodi. La serie è stata prodotta da Toei Animation e distribuita in Giappone da Toei Video. La serie è stata prodotta da Naoko Takeuchi e ha una durata di 145 episodi.

gometraggio: *Cosmos* racconta la battaglia finale di Sailor Moon e compagne contro la spietata Galaxia, le sue guerriere Sailor e il maligno Chaos. In città arrivano gli ambigui Three Lights, compaiono le Sailor Starlights, spunta fuori la misteriosa Chibi Chibi e infine il cerchio si chiude.

Cinque diversi atti, i medesimi dell'anime anni '90, dove le guerriere affrontavano gli stessi nemici e le stesse situazioni, con alla base delle differenze dettate non solo dalla struttura della serie animata storica, ma anche dall'estro di sceneggiatori e registi. ►

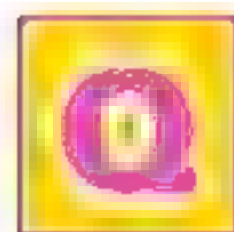
IL BACIO DELLO SCANDALO

È spesso erroneamente riportata come scena censurata da Mediaset quella in cui la misteriosa Sailor Uranus bacia furtivamente Sailor Moon: in realtà, questa sequenza non esiste nella terza serie dell'anime storico (dove in Italia non è stata tagliata nessuna scena, peraltro). Questo perché la serie animata anni '90 non seguiva pedissequamente il fumetto originale, raccontando sfumature diverse della personalità di Uranus (ad esempio, nell'opera della Takeuchi, il personaggio appare anche vestita come fosse un nuovo Tuxedo Mask / Milord, e non come una guerriera Sailor, ricoprendo inizialmente una sorta di doppio ruolo maschile/femminile).

Il bacio in questione lo si può vedere solo nel manga e quindi nella sua trasposizione animata più fedele, ossia il reboot *Crystal* (nello specifico, durante la terza stagione del 2016). In occasione della messa in onda italiana, avvenuta sui canali Rai, tali immagini sono passate sempre senza alcuna censura.



LA SERIE STORICA



Quando, negli anni '90, si decise di trasporre in animazione il manga

Bishojo Senshi Sailor Moon, la Toei apportò diverse modifiche all'opera originale: la storia narrata da Naoko Takeuchi non è infatti ripartita in episodi come l'abbiamo vista in televisione, anzi è uno shojo d'azione la cui trama si dipana spesso in una breve soluzione temporale (motivo per cui gli ultimi due archi narrativi hanno funzionato molto bene sotto forma di doppi lungometraggi, nei progetti *Eternal* e *Cosmos*).

Una narrazione inedita

L'anime storico mantiene i punti cardine raccontati nel lavoro della Takeuchi ma delinea una trama molto più lunga, ricca di situazioni inedite: non si tratta dei soliti riempitivi, perché la serie aveva una propria struttura completamente diversa da quel-

la del manga, ma di una narrazione ex-novo dello stesso.

E così, nell'anime, c'è sempre molto spazio per le co-protagoniste (sebbene tante delle sfumature donate loro dall'autrice originale si perdono, a favore magari di altre situazioni - altrettanto interessanti - che le coinvolgono) e c'è sempre altro spazio per diversi risvolti su cui il manga si soffermava poco (ad esempio i nemici principali, molti dei quali, nel fumetto, non vivono che per poche vignette). Essendo praticamente un'opera che potremmo definire originale e solamente basata sul manga da cui proviene, l'anime storico di *Sailor Moon* si concede digressioni anche artistiche, che ne hanno decretato la fortuna.

Le già promettenti premesse del terzo arco narrativo scritto e disegnato dalla Takeuchi (come

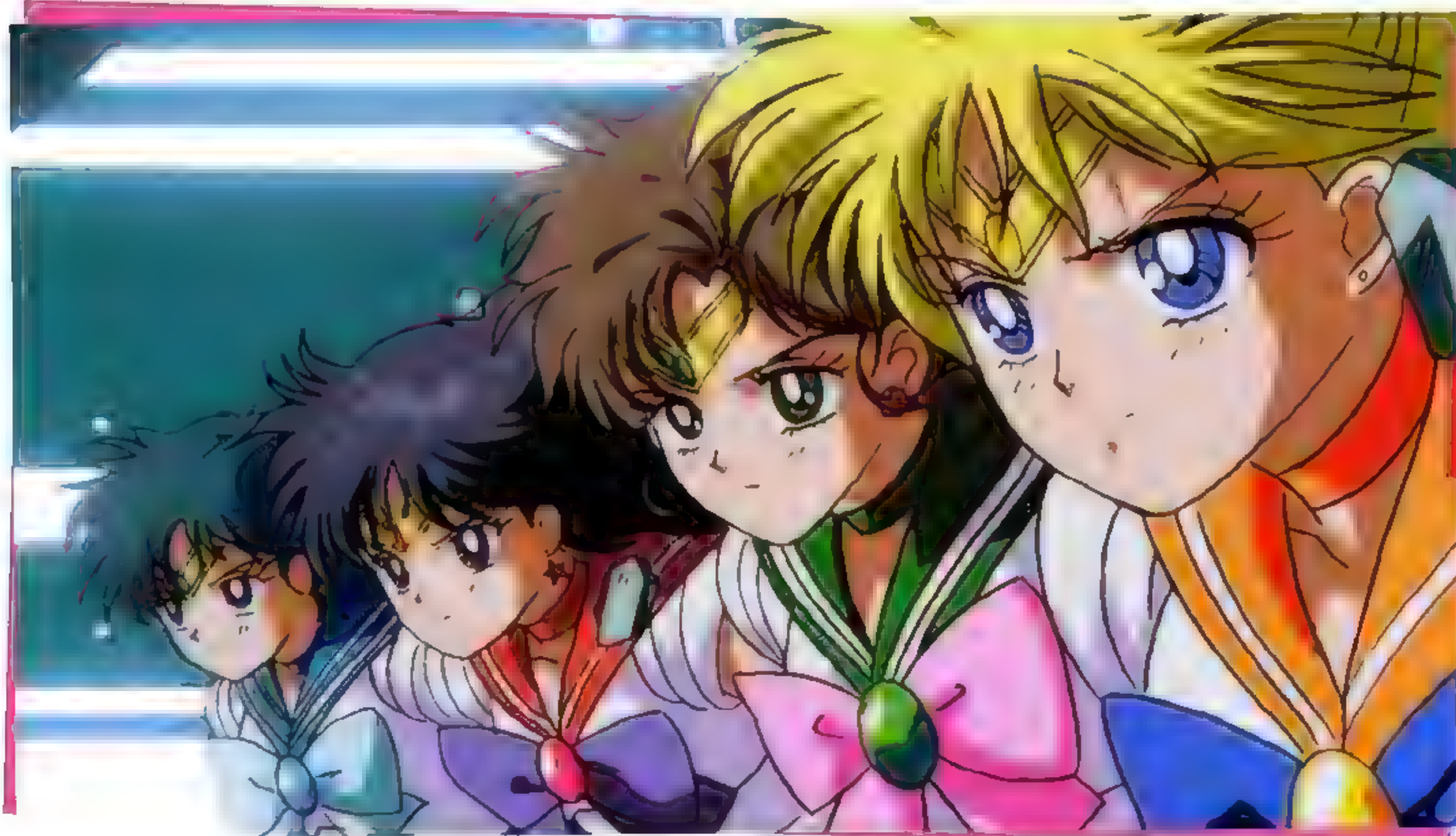


FILM

Nel 1993, con *Sailor Moon R*, si aprì il primo arco cinematografico della serie. Seguirono *Sailor Moon S* (1994), *Sailor Moon Super S* (1995), *Sailor Moon Crystal* (1996), *Sailor Moon Eternal* (1997), *Sailor Moon Cosmos* (1998).

visto nella terza stagione di *Cry-stal*) vengono, nell'anime anni '90, potenziate all'inverosimile: questo grazie alla regia di Kunihiko Ikuhara, che non per nulla finirà poi per dirigere *La Rivoluzione di Utena* (vedi «Japan Magazine» n. 3).

Gli artisti coinvolti proveranno a dare la loro lettura delle trame del manga, ora a briglia sciolta ora dovendo dar conto alle esigenze commerciali della Toei, e così per una terza serie capolavoro (da noi *Sailor Moon e il Cri-*



SI COMPLETANO A VICENDA

Sempre la seconda serie, in animazione, aveva aggiunto degli episodi creati appositamente per la Tv: una piccola saga che sembrava quasi riassumere l'essenza stessa di quanto visto nelle precedenti puntate. In questo breve arco narrativo, le guerriere Sailor si ridestavano per combattere due fratelli alieni, a caccia di energia umana utile a non far morire il loro albero della vita. Mimetizzandosi tra gli umani, finivano per fare amicizia con le guerriere in borghese, dovendole poi affrontare volta per volta sul campo di battaglia.

Qualcosa di perde...

Ne il mistero dei sogni, invece, rispetto alla controparte cartacea (e quindi al film *Eternal*) viene attuata una semplificazione che non restituisce pienamente la forza di quelle trame: negli anni '90 vennero allontanate dalla serie Uranus, Neptune e Pluto, invece presenti nella storia della Takeuchi; anche il Quartetto Amazzonico è gestito come fosse uno dei tanti nemici (quando invece ha ben diverso peso futuro). Questo si ripercuoterà ovviamente sulla quinta serie anni

'90, *Sailor Stars*, che sebbene sia carica di situazioni, non riesce a recuperare alcune cose lasciate da parte.

Dunque, in un certo senso, entrambe le incarnazioni animate hanno senso di esistere, completandosi idealmente a vicenda: la prima è un imprescindibile prodotto dell'animazione giapponese, che ha tracciato un solco importantissimo (anche artistico) definendo un prima e un dopo; la seconda racconta la volontà più pura dell'autrice dell'opera, rispettando l'essenza del *Sailor Moon* versione manga.

Crystal, Eternal e Cosmos in Italia

Così come la serie storica e il manga, anche il reboot di *Sailor Moon* è arrivato nel nostro Paese. Titolo da sempre legato alla Mediaset, è stato invece acquistato dalla Rai (per le prime tre serie televisive), che lo ha trasmesso tra il 2016 e il 2017 sul canale Rai Gulp, senza tagli. La versione video italiana è quella presa dall'home video giapponese (diverse scene vennero risistemate, perché inizialmente realizzate in modo abbastanza



DUE ANIME PER UN QUARTETTO

Il Quartetto Amazzonico è composto da quattro guerriere: Sailor Venus, Sailor Mars, Sailor Jupiter e Sailor Mercury. Sono le uniche a non aver subito la trasformazione in Sailor Star. Sono le uniche a non aver subito la trasformazione in Sailor Star. Sono le uniche a non aver subito la trasformazione in Sailor Star.

MEGLIO IN HOME VIDEO

Il film *Eternal* è stato distribuito in home video. Il film *Eternal* è stato distribuito in home video. Il film *Eternal* è stato distribuito in home video. Il film *Eternal* è stato distribuito in home video.

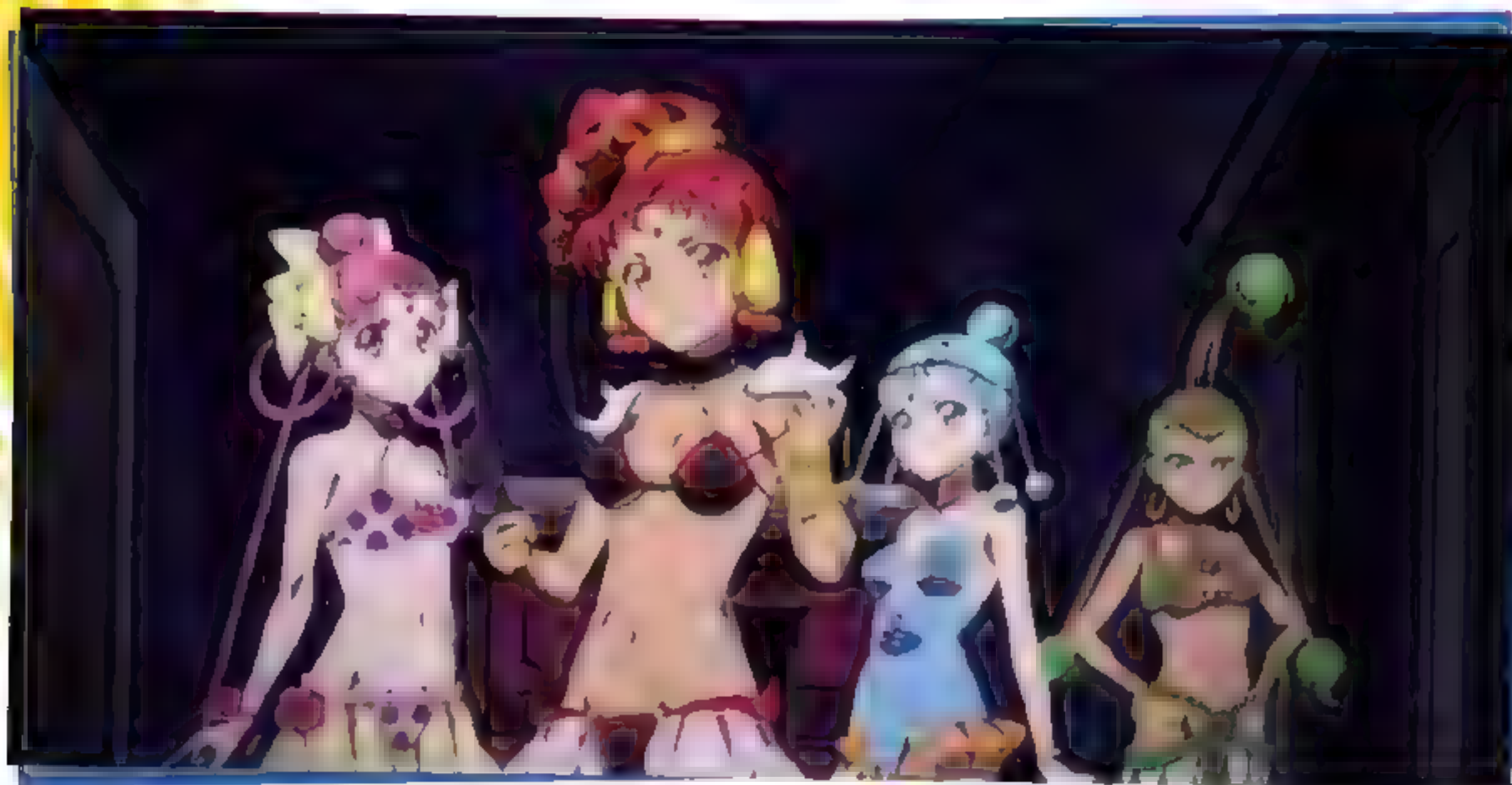
approssimativo); il cast di doppiatori è completamente rinnovato rispetto a quello della serie storica (che era milanese, al contrario di *Crystal* che è stato lavorato a Roma).

L'adattamento italiano, fedele all'originale (a partire dai nomi dei personaggi) ha comunque strizzato l'occhio alla traduzione Mediaset: se già nella versione sottotitolata - in contemporanea internazionale nel 2014 - le formule di trasformazione erano quelle fininvestiane, anche la versione doppiata ha preferito lasciare qualcosa dagli anni '90, forse perché più immediato e di facile presa sul pubblico.

Il finale su Netflix

Il film *Eternal* arriva invece su Netflix, in contemporanea mondiale: essendo la prosecuzione di *Crystal*, la lavorazione italiana sceglie giustamente di confermare il nuovo cast vocale già sentito sulla Rai, sebbene tantissimi fan avrebbero voluto, per l'occasione, ascoltare le voci storiche. Sarebbe stato sicura-





mente bello, ma non in linea con quanto fatto nelle tre stagioni precedenti, creando una differenza "in corsa" che non avrebbe giovato al prodotto preso nella sua interezza. Anche il gran finale, *Cosmos*, è su Netflix da fine agosto 2024, e con questo l'opera è compiuta, anche da noi.

Un lavoro che manca delle trovate registiche particolari, invece molto presenti nell'anime anni '90, ma che si presenta fedele al fumetto e ne restituisce quella forza e alcune cose che nella serie televisiva storica si erano perse.

Quale futuro?

Un brand forte e importante come *Bishojo Senshi Sailor Moon* non può essere certo

UNA STORIA ETERNA...

Il nuovo film di Sailor Moon Eternal è un'opera che si presenta come un'opera di continuità con la serie storica, ma con una trama che si discosta da quella originale. La storia è ambientata in un mondo dove le Sailor Moon sono state trasformate in creature di carta, e la loro missione è di salvare il mondo. Il film è un'opera di continuità con la serie storica, ma con una trama che si discosta da quella originale. La storia è ambientata in un mondo dove le Sailor Moon sono state trasformate in creature di carta, e la loro missione è di salvare il mondo.



messo a riposo troppo a lungo: cosa succederà dopo *Cosmos*? Forse verranno animate le parti del manga ancora mancanti, come *L'amante della Principessa Kaguya* (che fu il secondo dei tre film anni '90)? Vedremo, nella nuova forma del reboot, gli episodi speciali? O la storia dedicata a Sailor V? Chissà.

Quel che tanti sperano, in Italia, è un ridoppiaggio fedele della serie animata storica. E forse, in questa epoca dove i sequel vanno così tanto di moda, perché non pensare a una continuazione dell'anime anni '90? ●



La FIERA del BAMBÙ

A.A.A.: ANNUNCI CERCASI!

Manda il tuo annuncio, completo di foto in alta definizione di quello che desideri vendere o scambiare all'indirizzo:

fierabambu@japanmagazine.it

Non dimenticare di inserire i tuoi recapiti (decidi tu se mail, telefono, skype, sito web o quel che pensi sia meglio per te).

Ti aspettiamo!

Prima di Amazon, prima di eBay, prima di Temu c'era... la Fiera del Bambù!!!! lo offro, te cerchi, lui trova. In un mondo che snobbava e sbertucciava la passione per i nostri cartoni, noi creavamo una rete di contatti, di relazioni, e a volte anche di amicizie. Ed eccoci di nuovo qui...

la Fiera del Bambù è tornata!

Gli annunci potrebbero differire da quelli d'origine, e sono qui riportati come esempio di compravendita.

Se siete interessati a qualcuno degli articoli di queste pagine, per disponibilità e prezzo fa fede la fonte originale, raggiungibile inquadrando il QR code.

EDITORIA

IL MITO DI ADE I CAVALIERI DELLO ZODIACO

THE LOST CANVAS 1/28

Collezione completa in ottime condizioni.

€ 50,00 + spedizione

THE ARTWORK OF BERSERK LIMITED EDITION - MIURA KENTARO ARTBOOK

Direttamente dal Giappone, un artbook che ricorda il grande Miura, autore indimenticato di *Berserk*.

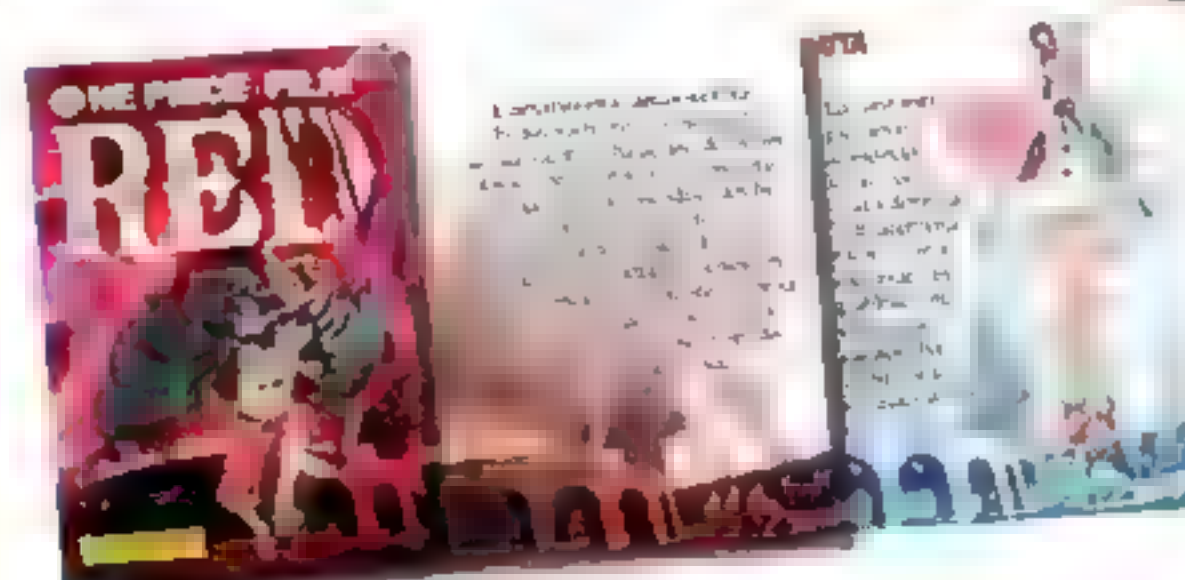
€ 87,99 + spedizione



ONE PIECE: RED LIMITED EDITION COLLECTOR'S BOX - LUCCA COMICS

Edizione speciale a tiratura limitata, venduta solo in occasione del Lucca Comics and Games.

€ 14,99 + spedizione



MUSICA

LUPIN THE THIRD YUJI OHNO PIANO SCORE BOOK

La musica di Lupin III non è mai stata più romantica.

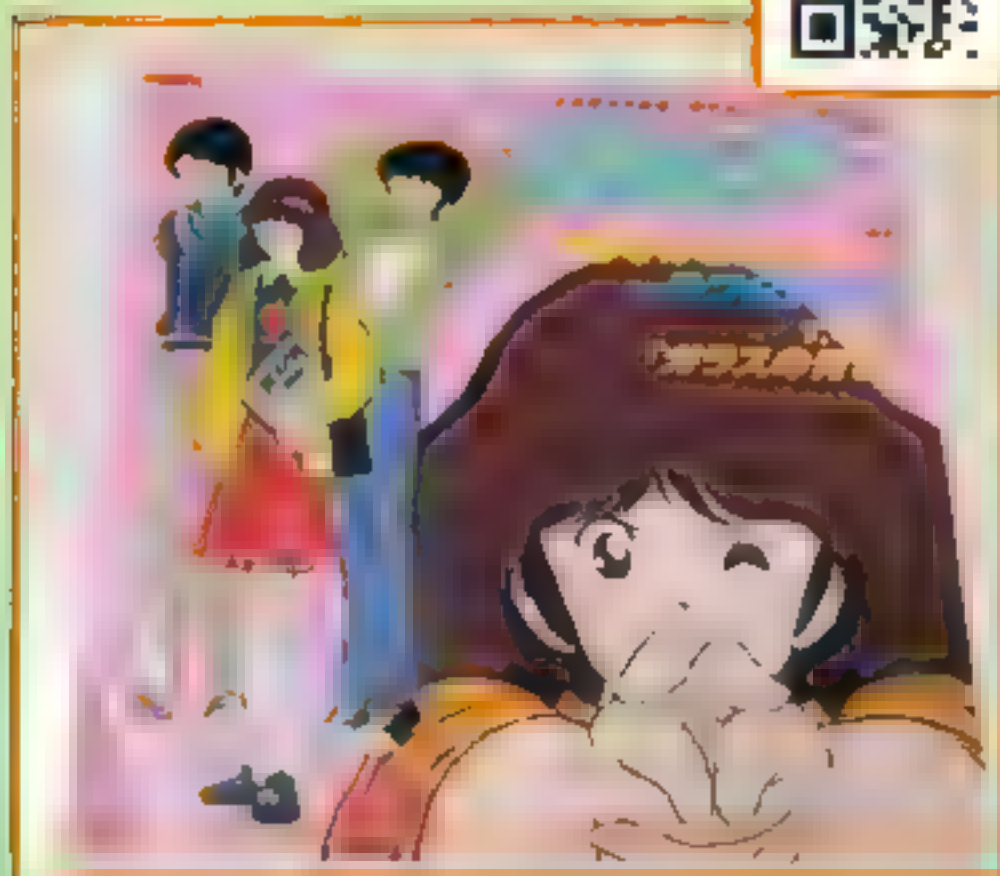
€ 23,51 + spedizione



TOUCH - 45 GIRI ORIGINALE GIAPPONESE - 7" - ANIME MUSIC

Disco originale dal Giappone con la colonna sonora di uno degli anime più toccanti.

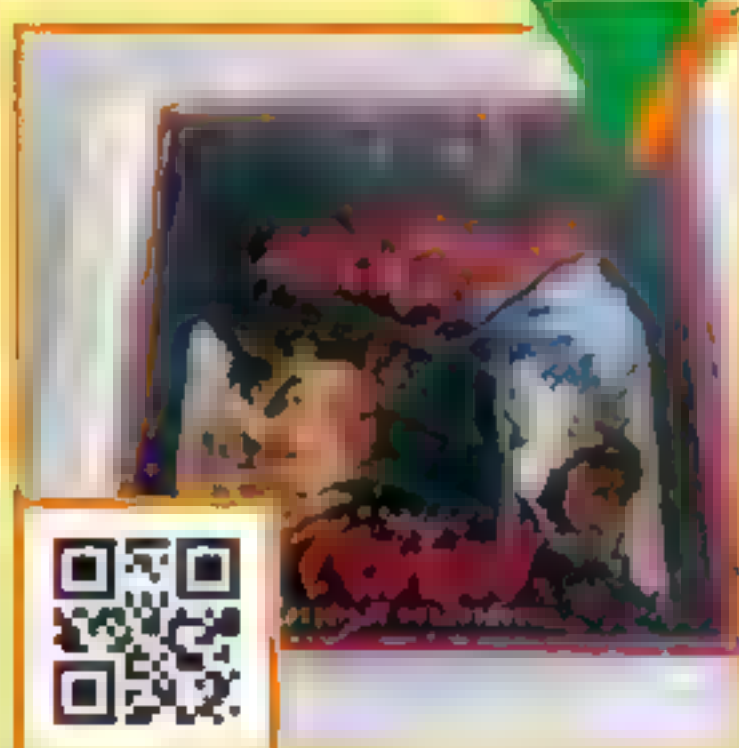
€ 29,00 + spedizione



TV MANGA ANIME HOKUTO NO KEN EP VINYLE RECORD JAPAN ORIGINAL SOUNDTRACK OST OFFICIAL

La colonna sonora originale giapponese con le musiche della serie cult.

€ 27,49 + spedizione



AUDIO-VISIVI

AKIRA (ANIME) VHS VINTAGE 1992

Uno dei classici fondamentali per la storia degli anime.

€ 15,00 + spedizione



ANIME GIAPPONESI - 14 VHS - NEORANGA - ORPHEN - SHAMANIC PRINCESS...

Collezione varia, in buono stato.

€ 28,00 + spedizione

NEORANGA LEGACY 1 3 VHS ANIME

Serie completa.

€ 10,00 + spedizione



NEON GENESIS EVANGELION EVA ANIME MANGA SOUNDTRACK COLONNA SONORA OST 3 CD

Arriva la polizia cosmica. Anime poco noto, rarità per collezionisti.

€ 34,00 + spedizione



«Monthly Carol»

Un anno vissuto con Creamy e Memole

Creamy Mami e *Memole* sono i due nomi di spicco nella vita breve ma intensa di «Monthly Carol», per gli appassionati solo «Carol», rivista manga rivolta alle "bambine delle elementari". Ebbene sì, in Giappone succede anche questo.

di Alessandro Bottero

Con «Monthly Carol» (d'ora in poi solo «Carol») siamo all'inizio degli anni '80. Ma prima di arrivare nello specifico della rivista è necessario inquadrare il contesto. In quegli anni il mercato manga era sicuramente solido. Le riviste maggiori vendevano stabilmente oltre due milioni di copie a numero («Weekly Shonen Jump» nel 1982 arrivava a 2,55 milioni di copie a numero), e questo faceva sì che il manga prendesse una fetta sicuramente ampia del mercato editoriale. Non era però il fenomeno transculturale che sarebbe diventato dalla seconda metà degli anni '80 fino a tutti gli anni '90, quando, grazie all'apparizione di personaggi e serie come *Dragonball*, *Sailor Moon*, *Slam Dunk* e altre, le vendite in alcuni casi triplicarono e le riviste più seguite superarono i sei milioni di copie vendute. Il contesto quindi era di un settore commerciale che dava suffissazioni, ma che doveva ancora raffinare le sinergie

tra manga/anime/merchandise che si sarebbero codificate negli anni successivi.

La parcellizzazione del target

Tutto questo porta a un'ulteriore considerazione: l'estre-

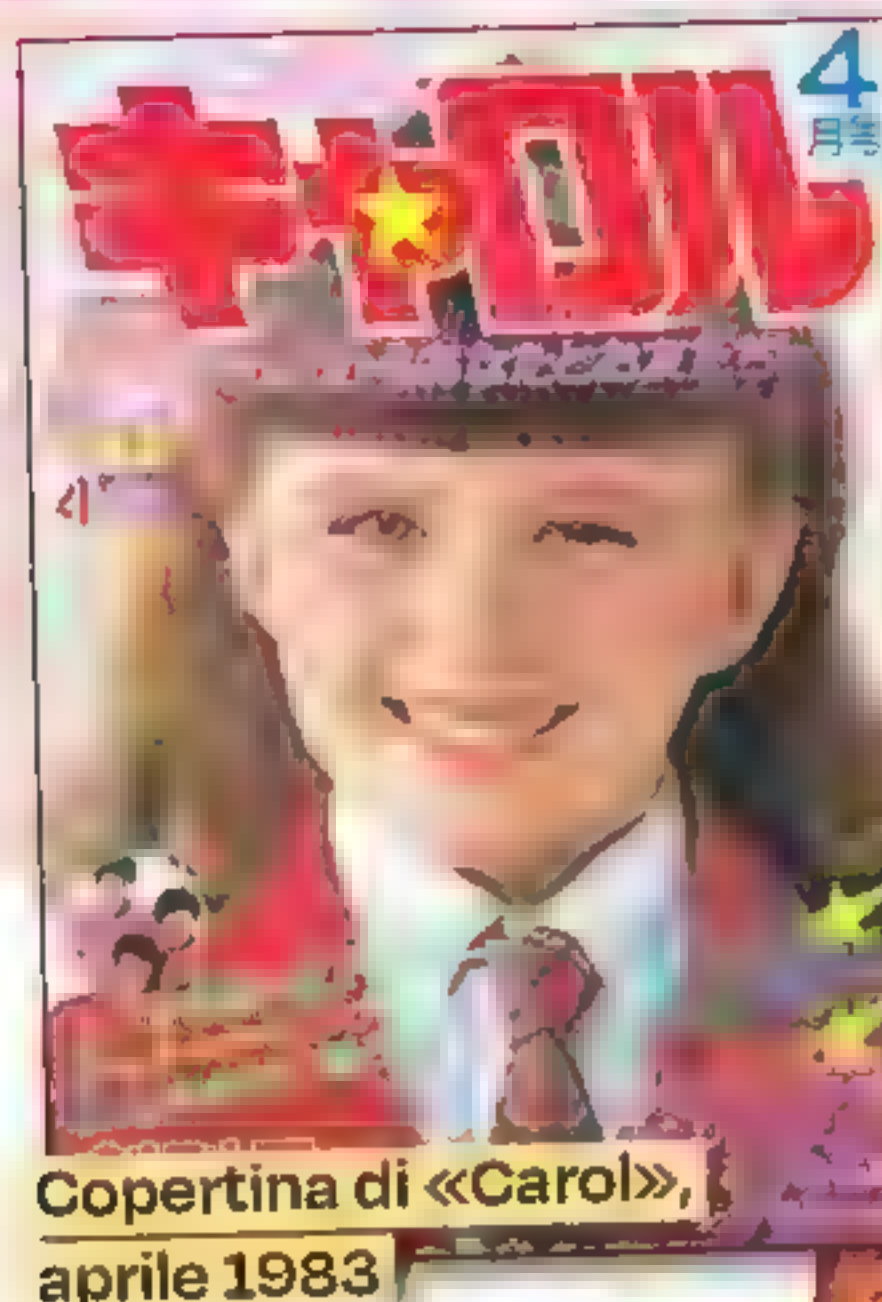
IL TOP

Il personaggio simbolo di «Carol» è indubbiamente Creamy Mami. Ecco un frame del trailer tratto da Prime Video.

ma parcellizzazione dei prodotti e dei contenuti, realizzati avendo in mente un target specifico e fisso. Le riviste antologiche manga erano pensate, realizzate e proposte per target molto specifici e perfettamente delineati. Non solo riviste (e

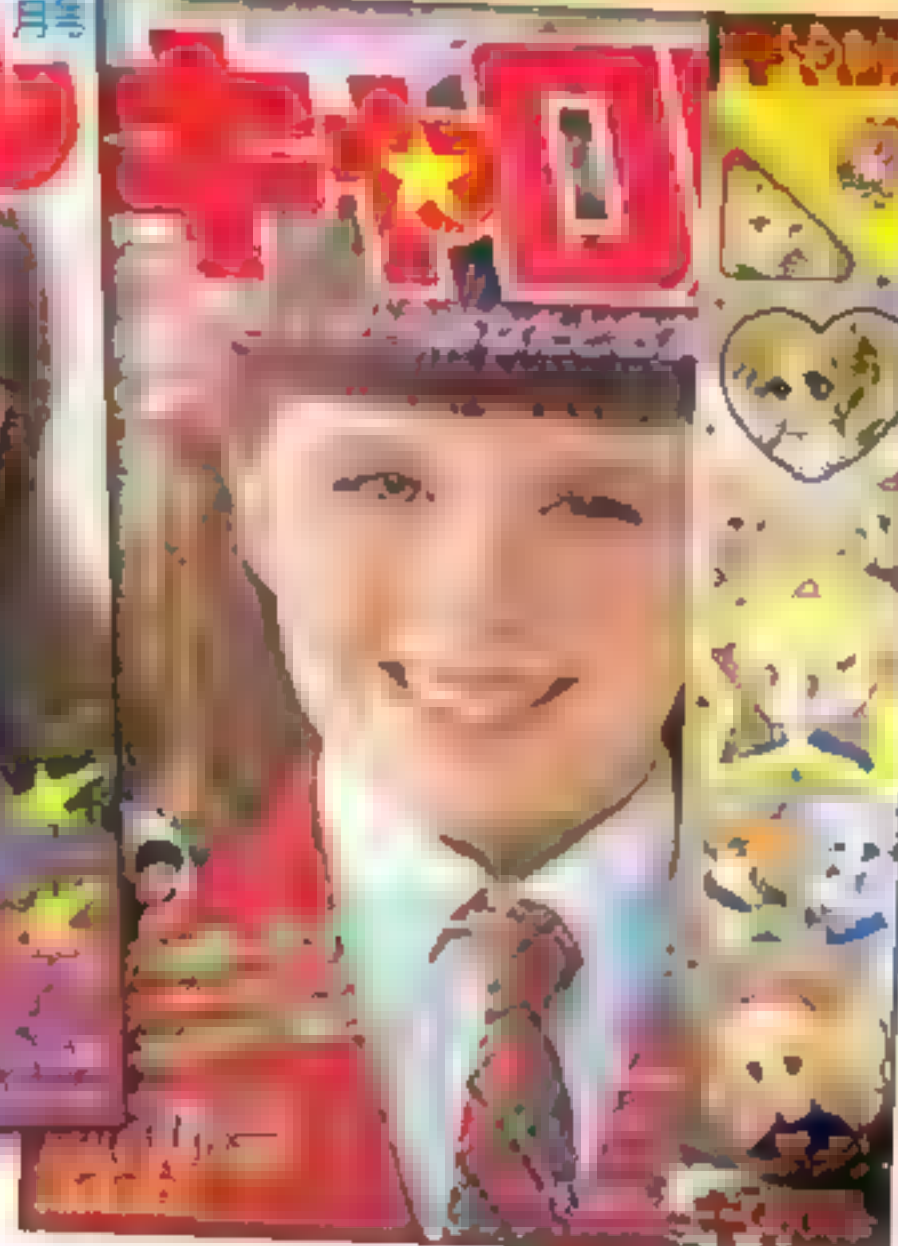


© Studio Pierrot



Copertina di «Carol»,
aprile 1983

Sempre «Carol», aprile 1983,
con in più il gadget del primo
numero: adesivi fustellati con i
personaggi presenti all'interno



Copertina del volume che
racconta il serial *Secret
Garden*, disegnato da
Fumizuki Kyouko e presente
sul numero 1 di «Carol»



«Carol», agosto 1983.
La modella (la stessa di aprile)
e il berretto con le orecchie
da Topolino, comunicano
un sapore "occidentale"

manga) per ragazzi, e riviste (e manga) per ragazze, ma riviste per fasce di età ben precise, mirate per chi frequentava ben determinati cicli scolastici. La rivista per i ragazzi dai 12 ai 14 anni presentava manga diversi da quelle rivolte a ragazzi dai 16 anni in su. È interessante notare come l'elemento fisso e immutabile fosse l'età, non il genere. Paradossalmente era possibile trovare manga softcore rivolti a un pubblico adolescenziale (dato anche il differente approccio culturale rispetto al tema della sessualità), perché il genere narrativo X era trattato secondo una grammatica precisa, calibrata e studiata nei minimi dettagli per essere adatta all'età del target.

Pro e contro

Oggi la cosa si è un po' attenuata, e i paletti narrativi usati nelle storie sono più o meno gli stessi sia in Occidente che in Oriente, ma questo elemento rimane presente, soprattutto nel manga cosiddetti horror. In sintesi: il mercato editoriale giapponese era - ed è ancora oggi - attentissimo al target di riferimento delle riviste, e quindi elabora, progetta e realizza riviste per quel target preciso. Questo porta a due conse-

guenze. Se il prodotto è realizzato bene allora ha un grande successo col target di riferimento. Ma proprio per questo è molto difficile che il successo del prodotto travalichi la barriera dell'età tra i vari target. Per dirla in modo più semplice: un ottimo manga per bambine, perfetto per le lettrici della scuola elementare, venderà benissimo all'interno di quel segmento di pubblico. Ma al di fuori nessuno (o quasi) lo prenderà in considerazione. In Italia questo non succede, per la fame onnivora dei lettori. Ma è tempo di arrivare a «Carol».

La nascita

La Kodansha già aveva una rivista dedicata al pubblico femminile nella fascia di età della scuola elementare/medie inferiori, ossia «Nakayoshi», di cui abbiamo già parlato su JM 2. «Nakayoshi» iniziava ad avere i suoi anni. Nata a dicembre 1954, il pubblico era cresciuto, e lei con lui. Da rivista che abbracciava infanzia e prima adolescenza, ormai si stava concentrando principalmente nel settore femminile delle medie inferiori, lasciando un po' sguarnito il settore 6-10 anni. L'idea che venne ai dirigenti Kodansha fu quella di realizzare

una nuova rivista, che si inserisse sulla scia di «Nakayoshi», e che ne fosse in un certo senso il prequel: una rivista rivolta in modo preciso ed esplicito alle bambine della scuola elementare.

Un elemento che sicuramente lavorò a favore della nascita di «Carol», fu il clamore che la notizia dell'arrivo imminente del nuovo anime prodotto dallo studio Pierrot stava suscitando a cavallo tra il 1982 e il 1983. *Creamy Mami, the Magical Angel*, sarebbe andato in onda su Nippon Television a luglio 1983, e le aspettative erano molto alte. Kodansha riesse ad assicurarsi i diritti per realizzare la versione manga di *Creamy Mami*, e - nessuno lo ammeterà mai, ma la sensazione è molto forte - proprio attorno al manga di *Creamy Mami* viene confezionata «Carol», che sarebbe diventata "la rivista di Creamy".

La storia

Il primo numero di «Carol» ha in copertina la data marzo 1983, anche se in effetti uscì ad aprile, quindi di fatto tre mesi prima dell'anime di *Creamy*. Ha avuto vita brevissima per una rivista giapponese, dal marzo/aprile 1983 al luglio 1984, ►



«Carol», ottobre 1983.

Una pagina degli interni

La pubblicità di «Carol» non si rivolgeva tanto alle bambine quanto ai genitori, cercando di convincerli a prendere una rivista che avrebbe tenuto occupate le loro figlie una volta finito i compiti a casa...



Copertina «Carol», novembre 1983



Copertina «Carol», gennaio 1984

ma su questo torneremo dopo. «Carol» è stata a tutti gli effetti una rivista "sorella" di «Nakayoshi», tuttora una delle principali riviste antologiche di manga femminili pubblicata dalla Kodansha. Sulla copertina di «Carol», vicino al titolo trovavamo la frase "Una divertente rivista manga per le bambine della scuola elementare". La Kodansha con questo non si rivolgeva tanto alle bambine, quanto ai genitori, cercando di convincerli a comprare una rivista "divertente" che quindi avrebbe tenuto occupate le figlie dopo aver finito i compiti (cosa che implicitamente voleva dire "Compra «Carol», e avrai un po' di tempo per te, perché le tue bambine saranno occupate a leggerla"), e fatta apposta per la loro età, quindi in un certo senso sicura e priva di messaggi o storie che potessero turbare le picco-

le lettrici. «Carol» si proponeva come rivista rivolta al pubblico immediatamente precedente a «Nakayoshi», che negli anni '80 ormai si rivolgeva principalmente alle ragazze della scuola media, con un target di età dal 9 ai 13 anni.

I primi mesi di «Carol»

Il lancio nel marzo 1983 funzionò, e «Carol» riuscì a radunare attorno a sé un pubblico sufficiente ad andare avanti. Tra i serial che debuttarono nel numero di aprile 1983, sicuramente i due più importanti erano *Secret Garden*, adattamento di una storia di Frances Hodgson Burnett che raccontava le vicende di un orfanotrofio nell'Inghilterra di epoca tardo vittoriana, disegnata da Fumizuki Kyoko, e *Futari de Cherry*, storia di Mitsuru Miura, lo stesso autore che per un altro editore stava portando avanti il serial *Vino di Zucca* (pubblicato in Italia da Toshokan). Entrambi i serial furono poi raccolti dalla Kodansha in volumetti, e ad

UN SOGNO PER I FAN

Uno dei gadget più ricercati dai collezionisti: la pochette di *Creamy Mami*

«Carol»,
febbraio 1984



«Carol», marzo 1984.
Debutta Memole, dolce Memole



«Carol», aprile 1984,
la rivista compie un anno



oggi sono inediti in Italia. I primi mesi (aprile-giugno 1983) servirono a «Carol» per assestarsi, farsi conoscere tra le potenziali lettrici, e abituare i genitori alla testata. Poi, da luglio, grazie al lancio di *Creamy Mami* in TV e al suo immediato successo, la situazione migliorò.

Nessuna alternativa

La presenza di *Creamy* come titolo di punta fece sì che le bambine che seguivano affascinate l'anime tutte le settimane, chiedessero anche il manga e quindi la rivista. Il problema però era che nessun altro dei serial presenti su «Carol» suscitava lo stesso affetto. *Creamy* in pratica reggeva da sola la rivista. Nemmeno l'arrivo a marzo 1984 di un altro manga sempre legato a un anime per bambini, *Memole dolce Memole*, cambiò le cose. *Memole* era sicuramente amata dal pubblico, ma non poteva essere un'alternativa a *Creamy*. La fine dell'anime si avvicinava sempre più, e il 29 giugno 1984, dopo 52 puntate,

in TV passò l'ultima puntata di *Creamy*. A quel punto la Kodansha, avendo concluso anche la pubblicazione del manga di *Creamy*, e ritenendo che nessun altro personaggio avesse la forza per reggere sulle sue spalle la rivista, optò per un taglio netto, e col numero di luglio 1984 «Carol» cessò le pubblicazioni, lasciando incompiuti molti serial, tra cui quello di *Memole*. Era stato un anno intenso, che però aveva dimostrato ancora una volta che puntare tutto su un unico cavallo alla lunga non pagava.

Un modello di "brava ragazza"

«Carol» è stata una rivista *shojo*, intensamente, onestamente e profondamente. Oltre tutto *shojo* per bambine, quindi con alcune caratteristiche precise. I personaggi del serial

TENERISSIMA MEMOLE

Da «Carol» aprile 1984. La pagina promozionale per *Memole, dolce Memole*





«Carol»,
maggio 1984



Da «Carol», maggio 1984.
Una pagina degli interni a colori



«Carol», giugno 1984,
copertina dedicata a Erica's Hill Story

vivevano le emozioni in modo infantile, che non vuol dire in modo stupido o in modo superficiale, semplicemente, i sentimenti raffigurati nelle storie sono sinceri, intensi, ma riguardano più amicizia, amore filiale, amore tra fratelli o sorelle, primi innamoramenti, e tutto in modo platonico. Le storie trasmettevano alle bambine il messaggio che la realizzazione della donna è nell'amore, che l'amore è sì importante, ma ancora di più il sapersi inserire nella società nel modo giusto, e che le madri e le mogli sono importanti perché sono il vero cemento che regge la società. La brava ragazza è quella che vive l'amore e gli affetti, preparandosi a essere una brava moglie e una brava madre. Conformismo? Certo, ma senza malizia. Non c'era il tentativo di fare il lavaggio del cervello alle bambine. La Kodansha pubblicava queste storie perché le cose erano così, la società giapponese era sempre stata così, e quindi perché cambiare? «Carol» non era, né aspirava ad essere una rivista di rottura, di controinformazione. Era una rivista di storie ben fatte, ma volutamente ed esplicitamente rassicuranti circa il conformarsi allo status

quo, e il cui messaggio più profondo era il rafforzamento dello status quo stesso.

Tipicamente shojo

Tra i 22 serial apparsi dall'aprile 1983 al luglio 1984 possiamo individuarne alcuni degni di essere ricordati. Messi da parte i due pesi massimi *Creamy Mami* e *Memole* dolce *Memole*, che meriterebbero un articolo a testa, e avendo già citato *Secret Garden* e *Futari de Cherry*, ecco gli altri titoli da ricercare. Iniziamo con *Viva! Akane-Chan*, serial presente in tutti i numeri, di Kimiko Uehara, all'epoca nome di primo piano nel mondo shojo. Piccolo particolare curioso: in quegli anni Kimiko Uehara si firmava ancora col nome Kumiko Uehara, e lo cambierà in Kimiko all'inizio degli anni '90. Altro serial interessante è *Erica's Hill Story* di Chieko Hara, in originale *Erika no oka no monogatari*. È la storia di due gemelle che vivono in una zona ai piedi delle Alpi svizzere. Vita scolastica, primi amori, design dei personaggi tipicamente shojo. Chieko Hara inizia a lavorare nel 1976, e assieme a Ryoko Ikeda è considerata una delle autrici che ha contribuito di più alla diffusione del genere shojo.



SI LEGGE E SI... GIOCA

Da «Carol»,
luglio 1984.
Pagina con
adesivi fustellati
dei personaggi,
un must per gli
appassionati di
tutto il mondo.

Molte sue storie sono apparse in Italia nei primi anni '80 su «Il Giornalino di Candy Candy».

Ultimo titolo da segnalare è *Candy Romance*, di Ito Kako, uscito in sole tre puntate, da novembre 1983 a gennaio 1984. Questo miniserial ha avuto una curiosa storia editoriale in Italia. È appar-



Copertina «Carol», luglio 1984.

È l'ultimo numero e ancora una volta Erica's Hill Story è in copertina



Le due gemelle protagoniste del serial Erica's Hill Story

Le serie trasmettevano il messaggio che le madri e le mogli sono importanti perché sono il vero cemento che regge la società. Conformismo? Certo, ma senza malizia

so sul mensile «Magic Girl» col titolo *Tre cuori per Rosy*. «Magic Girl» era un mensile pubblicato dalla casa editrice Mattel, durato 41 numeri tra il 1987 e il 1991, e *Tre Cuori per Rosy* apparve dal numero 38 (luglio 1991) fino al numero 41 (settembre 1991). Dopo queste quattro puntate, ricolorate per l'occasione, *Tre cuori per Rosy* rimase interrotto. Un altro elemento curioso di *Tre cuori per Rosy* è chi sia il vero autore. Secondo quanto scritto nelle note di presentazione della storia su «Magic Girl», Ito Kako sarebbe lo pseudonimo di Murata Kazuko, mangaka che aveva esordito professionalmente nel 1979, e forse all'epoca non voleva legarsi al genere shojo.

E questo è tutto. «Carol» ci ha lasciati dopo soli 16 numeri. Ha avuto una vita intensa, ci ha

lasciato alcune storie interessanti e sicuramente due grandi classici del genere shojo, un classico per preadolescenti con la dolce *Memole*, e un superclassicone che ancora oggi affascina i lettori, *Creamy Mami*. Grazie, «Carol»! ●



I FUMETTI PIÙ AMATI

Quattro volumetti originali giapponesi dei manga più apprezzati dal pubblico di «Carol»; da sinistra: *Secret Garden*, *Erica's Hill*, *Creamy Mami* e *Viva! Akane-Chan*.

SPECIALE IN EDICOLA



**LO SPECIALE "TROPPO GIUSTO" PER RIVIVERE
I MERAVIGLIOSI ANNI 80 E IL FENOMENO
CULTURALE DEI PANINARI**

Scansiona il QR Code



Acquistala su www.spesa.it/paninari
disponibile anche in versione digitale



Giuliano

Andrea

Anacleto Marrabbio

Nonno Sam

con la voce di
Pietro Ubaldi

Licia

Salvatore Landolina

Sante Calogero

Licia

Cristina D'Avena

Mirko

Pasquale Finicelli

LOVE me LICIA

Episodio 5

Il sogno di Mirko

Nell'episodio precedente

Andrea, ancora turbato, non dice a Licia che Mirko la aspetta in sala prove, e nemmeno Satomi la informa! Risultato: i due innamorati non riescono a incontrarsi o sentirsi. E mille dubbi li opprimono...

Manuela

Tony

Steve

Matt

Satomi

Mirika

Elisabetta
Odino

Giovanni Colombari

Marco Bellavia

Manuel De Peppo

Sebastian Harrison

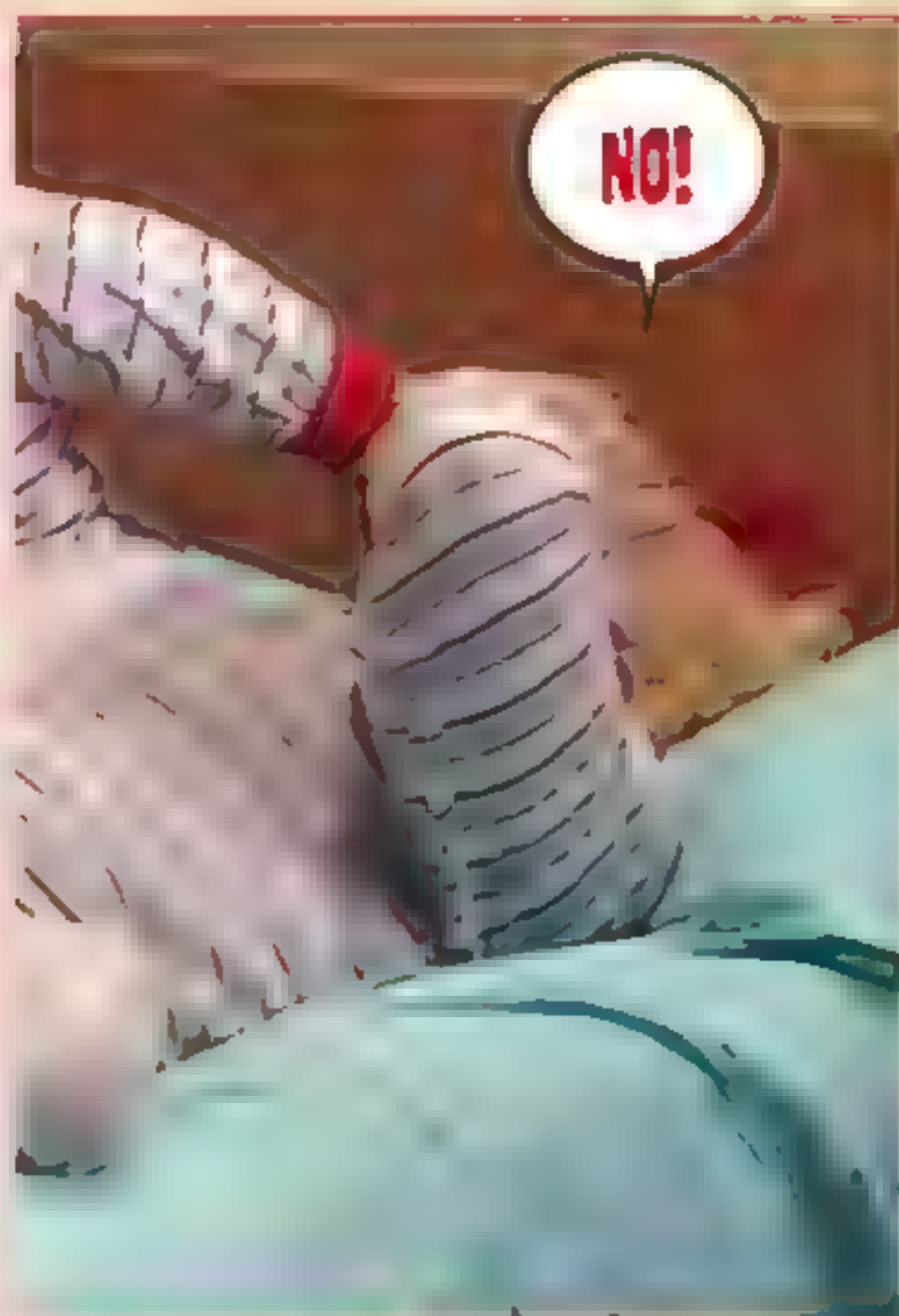
Emanuela
Pacotto

Love me Licia su licenza RTI

Adattamento per JM Vincenzo Perrone & Viola Zorzi • grafica: Andrea Climinti (8x8 S.r.l.)



NO LICIA, NON FUGGIRE... NON FUGGIRE!









LOVE

LUNA





POCO DOPO ARRIVA
LICIA, MA NON SOLO LEI.





LA GIORNATA
SI PROSPETTA
MOLTO LUNGA...



NON SONO
RIUSCITO A VEDERE
LICIA NEANCHE
STAMATTINA. MI MANCA
TANTISSIMO!



CIAO
MIRKO!

CIAO
SATOMI...

A CHE
ORA HAI
LEZIONE?

FRA DIECI
MINUTI.



MI SEMBRI UN
PO' GIÙ DI CORDA,
QUALCOSA
NON VA?

NO,
NIENTE DI
CHE.

SICURO?
HAI UNA
faccia...



È DAL RITORNO
DALL'AMERICA CHE NON
RIESCO A PARLARE CON
LICIA. E STANOTTE HO FATTO
UN INCUBO... HO UN
**BRUTTO
PRESENTIMENTO.**

CHE
COSA HAI
SOGNATO?

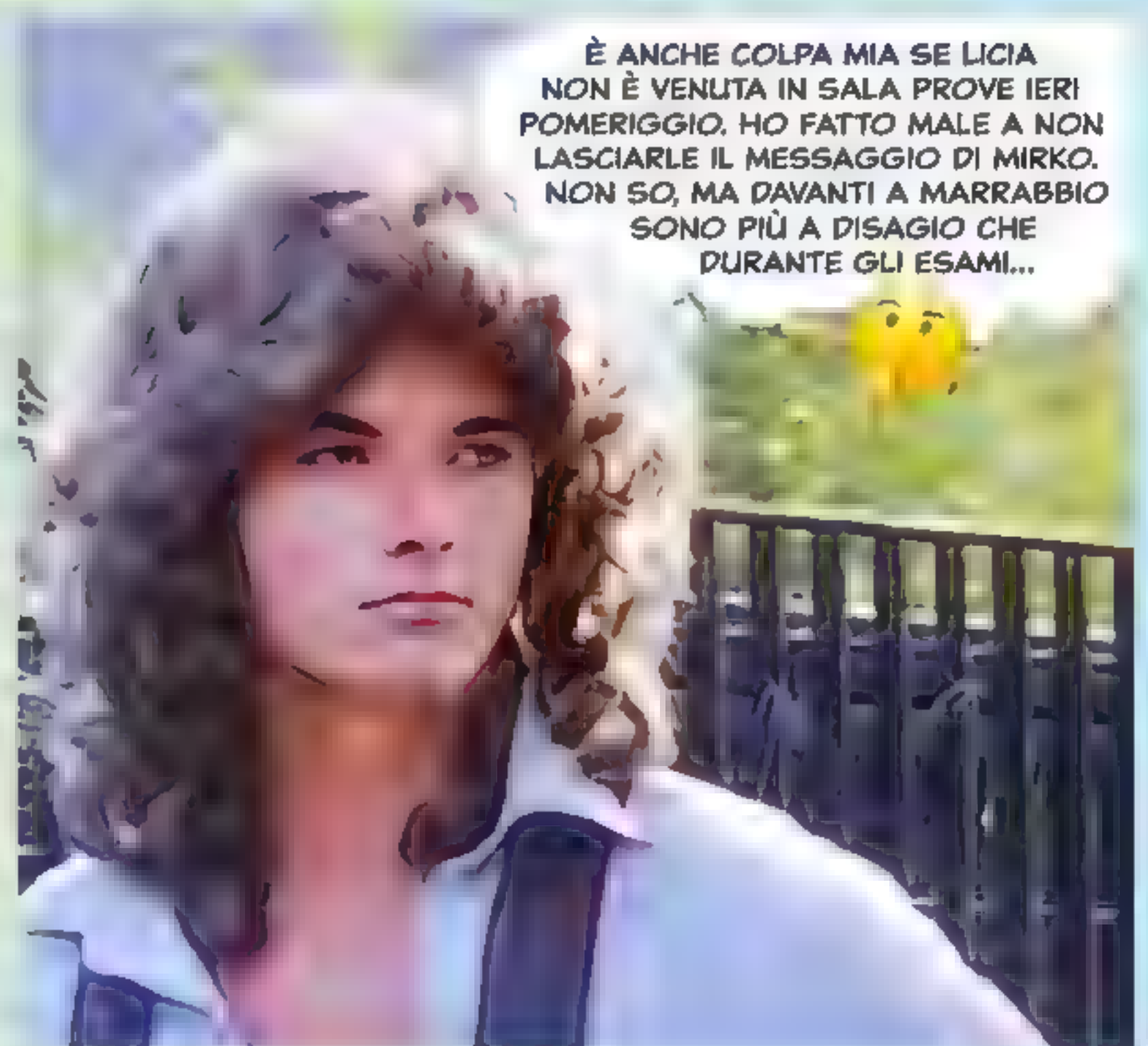


"CHE MI LASCIAVO CON LICIA!
GIOCAVAMO VICINO A UN
LAGHETTO, ERAVAMO FELICI...
POI LEI HA LASCIATO LA
MIA MANO E SE N'È ANDATA.
IO SONO RIMASTO SOLO
A GUARDARLA MENTRE SI
ALLONTANAVA... MI SONO
SVEGLIATO, ERANO LE
QUATTRO E MEZZA! NON HO
RESISTITO, DOVEVO SENTIRLA
E LE HO TELEFONATO".



ALLE QUATTRO
E MEZZA??
SEI MATTO? E
MAHRABBIO?

SI È
PRECIPITATO
DALLE SCALE ED È
CADUTO!

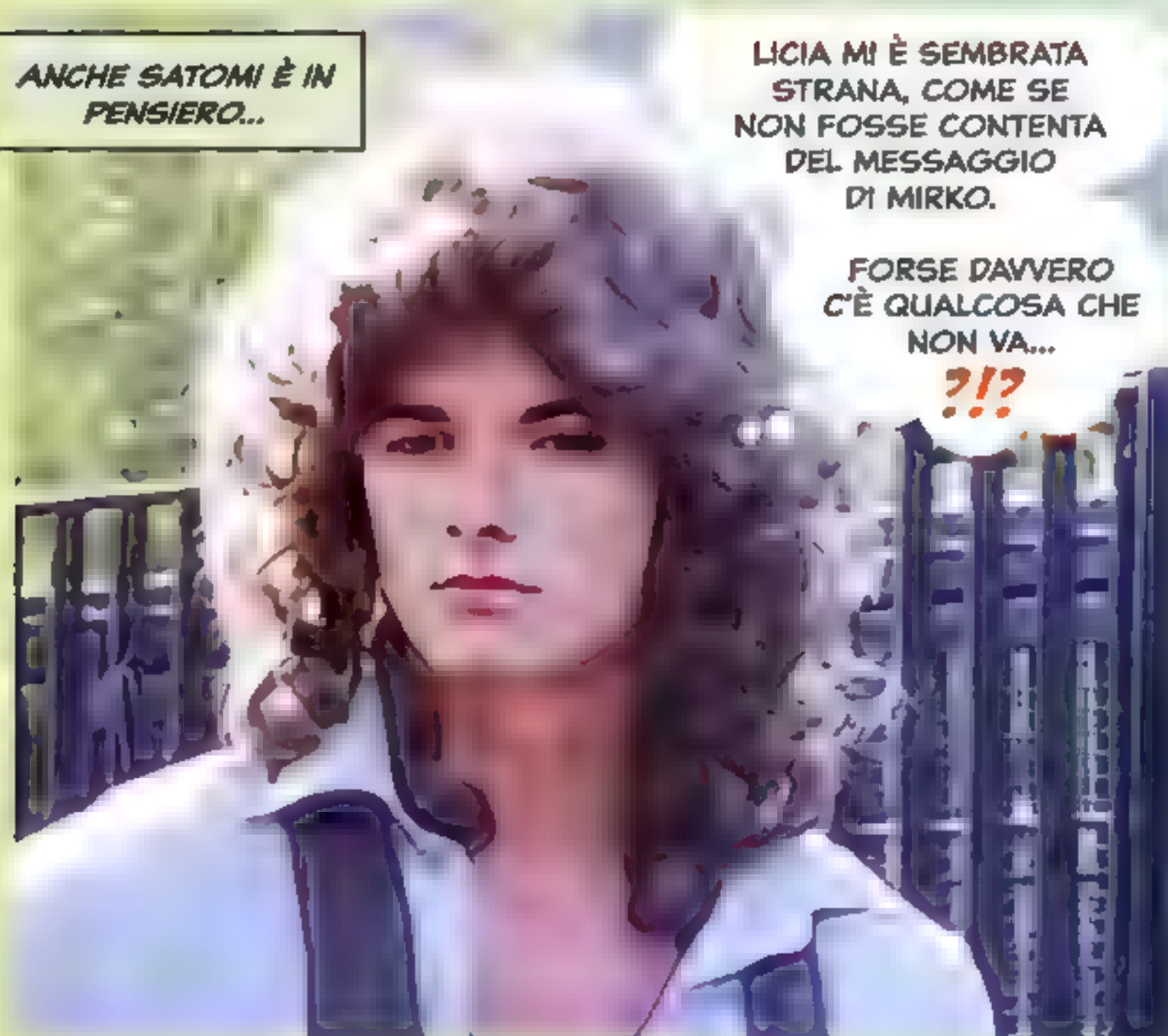




SATOMI MANTIENE LA PROMESSA...



ANCHE SATOMI È IN PENSIERO...



...PER NON PARLARE DI MIRKO!



IN SERATA, IN SALA PROVE,
LA STANCHEZZA E LA
TENSIONE SI FANNO SENTIRE.



CHE FATICA
RAGAZZI! C'È UN
PASSAGGIO CHE NON
RIESCO PROPRIO
A FARE!

L'HO NOTATO!
DOBBIAMO PROVARE
ANCORA IL SECONDO PEZZO
E PER ORA SOLO SATOMI
È RIUSCITO A ESEGUIRLO
PERFETTAMENTE...



ECCOLI
CHE RITORNANO
DALLA PAUSA,
Bibì & Bibò!



SIETE PRONTI?
RIPRENDIAMO?

SIAMO QUI
PER QUESTO!

FORZA
ALLORAI

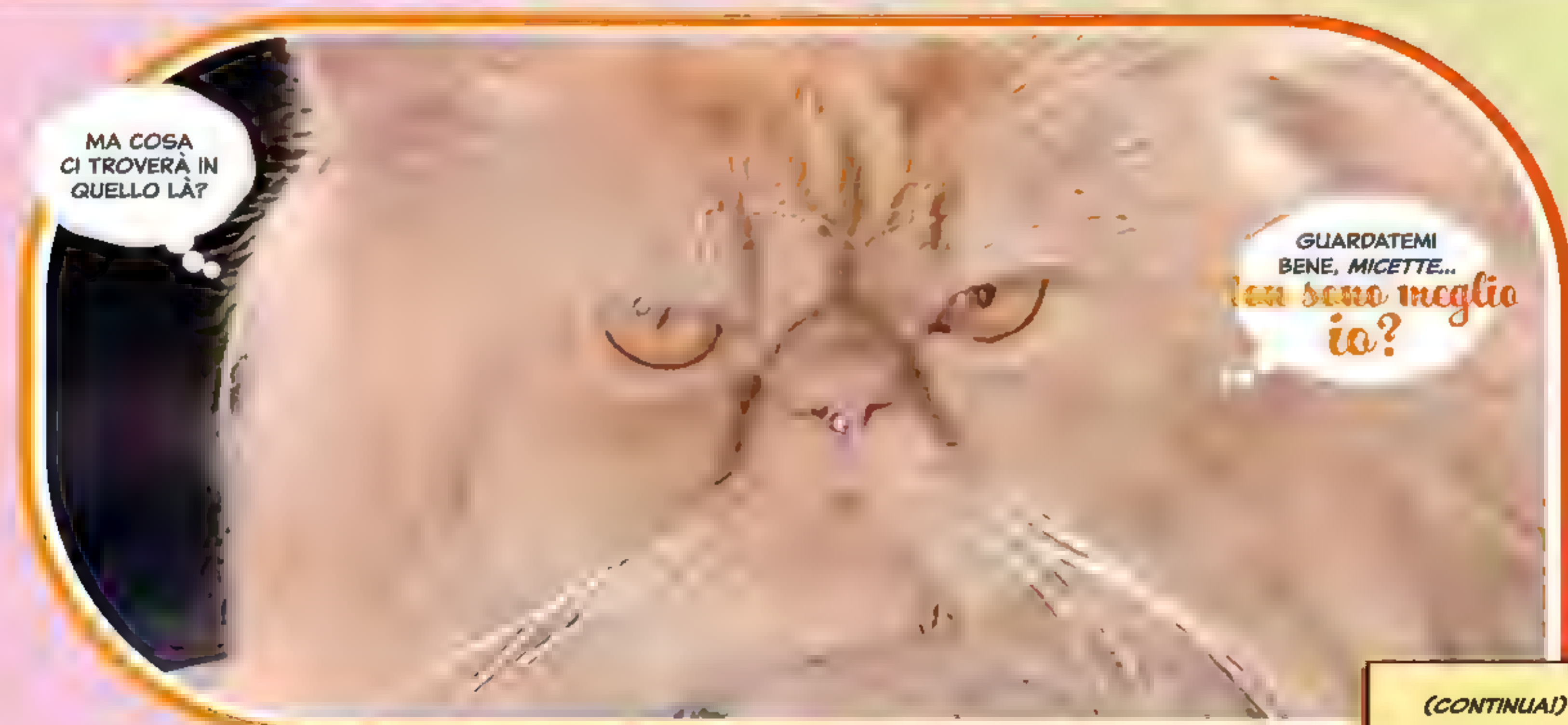


QUESTA VOLTA
LE PROVE VANNO
ALLA GRANDE!



*Broken heart, ti penso sempre sogno di te,
ma perché...*





(CONTINUA!)



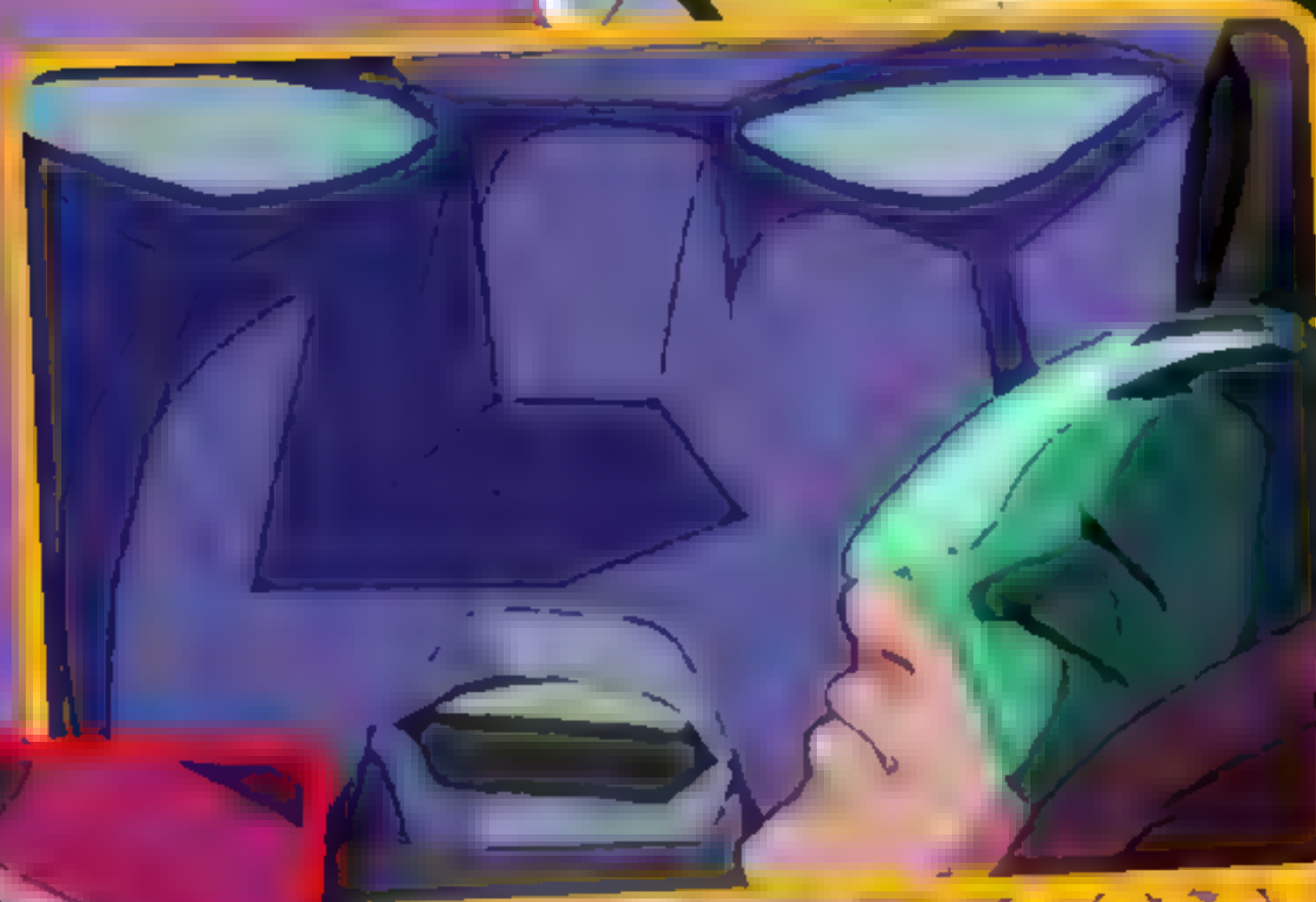
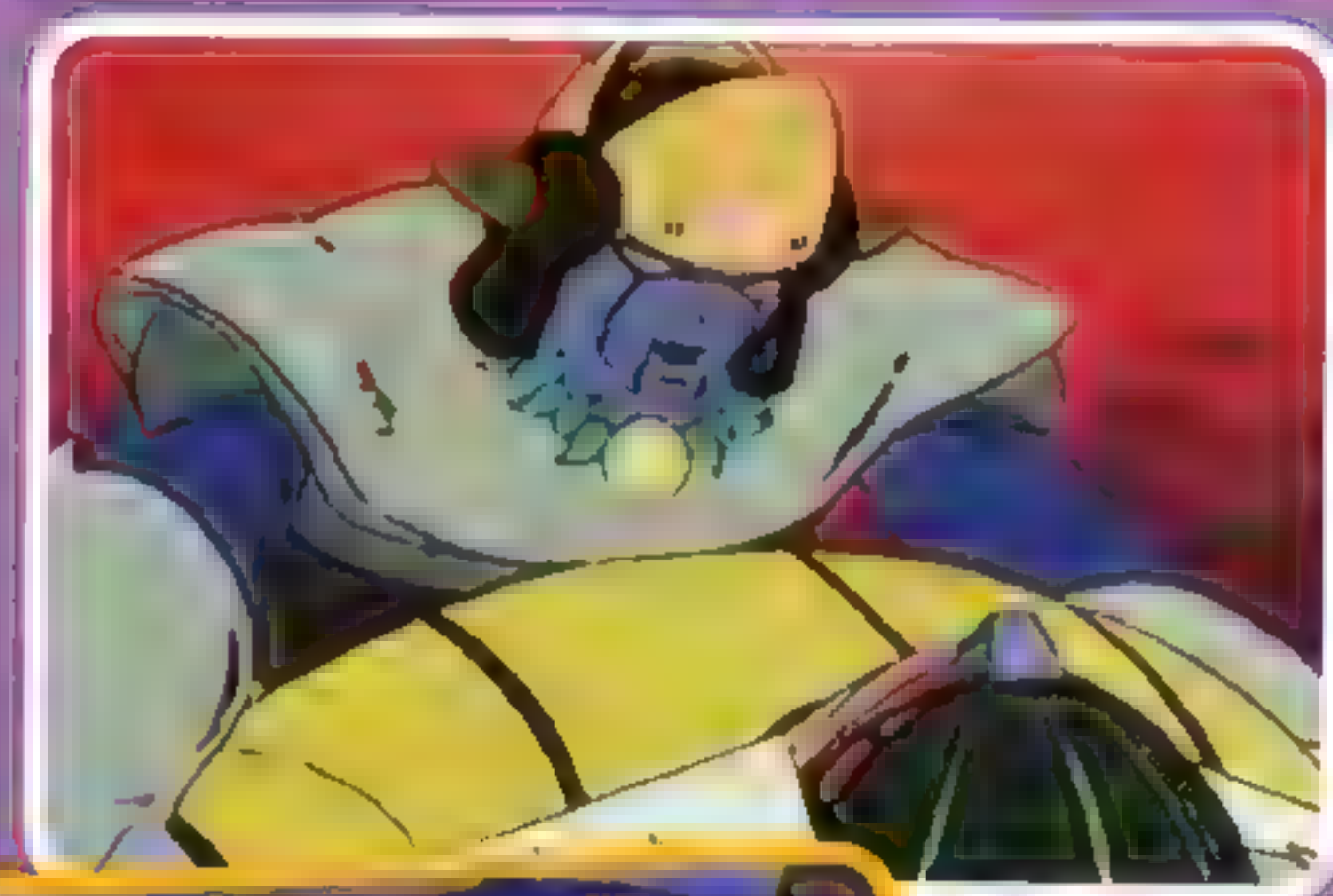
Lo sapevate?

Takera, il nemico leale di Jeog

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----

100

100



ENTRETIEN • NON SOLO BATTAGLIE

kaplanmagazine.it

Cosplay e social

PERCHÉ TANTO ODIO?

Nel 2020 il Covid e i lockdown spingono a uno spostamento delle performance cosplay dalle manifestazioni live ai video su "TikTok". Il movimento si aggiorna e sbarca in grande sui social... ma in parte sbanda.

di Alessandro Bottero



Il mondo del Cosplay in Italia attualmente è in fortissima ebollizione, con un rilancio in grande stile da Nord a Sud. Ce lo potevamo aspettare? Forse, ma non del tutto. Del resto, anche se nessuno ha molta voglia di ripensarci, abbiamo avuto una pandemia. Nel 2020 il lockdown portò a una vera e propria rivoluzione delle performance cosplay. Da marzo 2020 fino alla primavera 2021 in Italia non si tenne quasi nessuna fiera di fumetti, perché vedersi in tanti in un posto era proibito. Così si passò, in modo obbligato (per legge), dal "momento live" a quello che potremmo chiamare "momento TikTok".

Tutti amici tranne i nemici

Nella tribù nazionale cosplay è emersa una generazione che ha velocemente imparato a gestire i nuovi strumenti di socializzazione online. La cosa ha permesso al movimento in generale di continuare a crescere, ma ha portato con sé anche una conseguenza negativa che dovrebbe essere sotto gli occhi di tutti: l'uso indiscriminato e selvaggio dei social ha inaugurato la stagione delle *shit-storm* come arma di distruzione dell'avversario.

Aumentare lo spazio social del mondo Cosplay ha aumentato anche lo spazio a disposizione

di chi usa gli stessi social per attaccare rivali o avversari. Gelosie personali, attacchi a presunti traditori della purezza cosplay, ferocia nel difendere la propria "zona" di influenza, ha fatto sì che - come ci diceva un noto cosplayer nel corso di Cassino Fantastica 2022 - il mondo Cosplay abbia raggiunto livelli di tossicità davvero esasperati. Ma perché tutto questo?

Divisi dalla stessa passione

Una analisi spietata che non fa sconti a nessuno potrebbe essere che quando in un campo della creatività entrano i soldi (e nel mondo Cosplay i soldi stanno iniziando ad entrare) le ami-



Crystal da I Cavalieri dello Zodiaco

Spedite da Matty Ottavi

clizie e i legami stretti in nome di una comune passione, svaniscono come un cremino al sole di Dubai, e la nuova regola diventa *mors tua, vita mea*. Ma sulla commercializzazione del mondo Cosplay parleremo nelle prossime puntate.

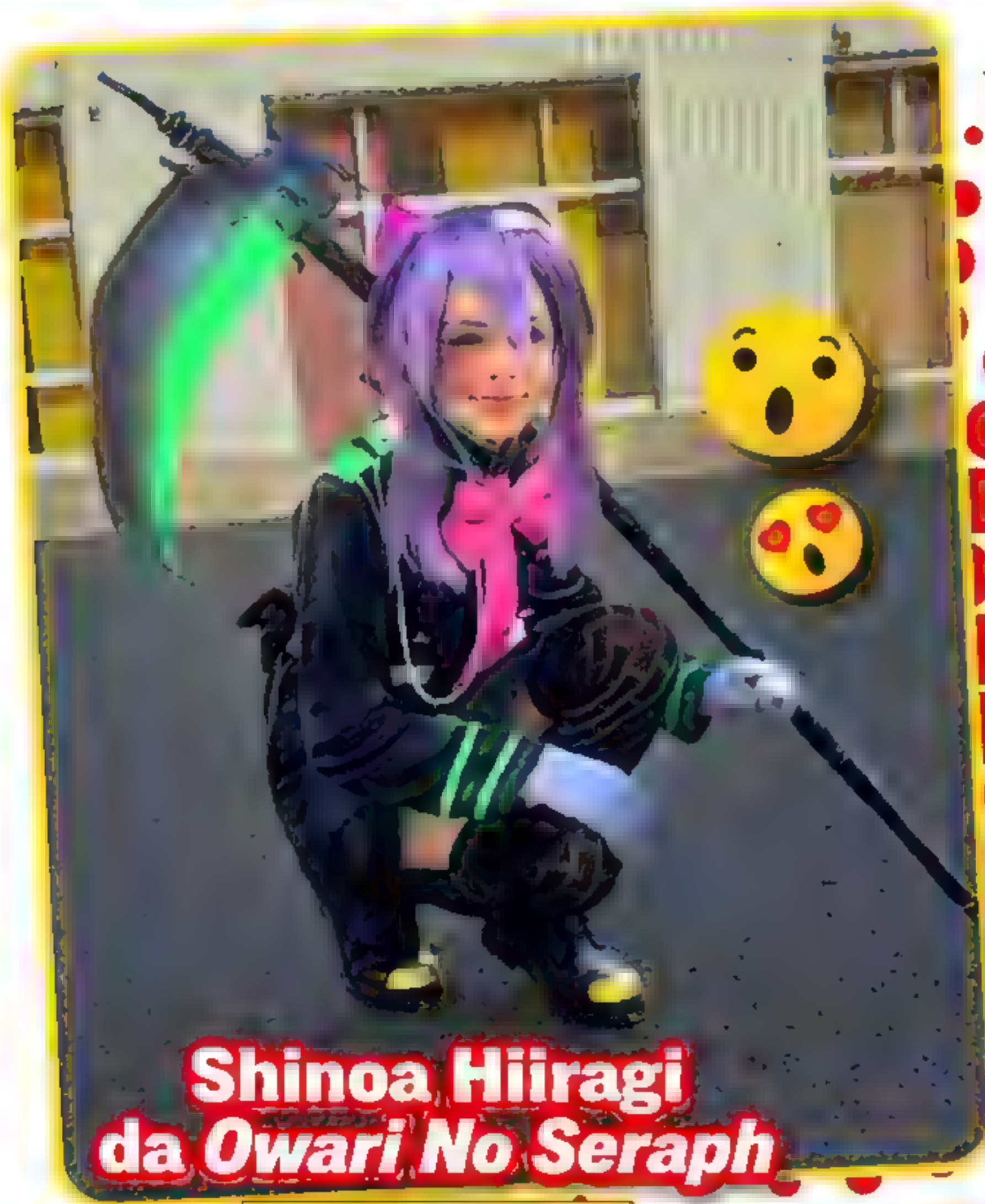
Per adesso basti dire, per chiudere questo nostro piccolo excursus storico sul Cosplay, che l'universo Cosplay è attualmente davanti a un bivio: resterà una libera espressione della creatività individuale, senza legami con il mercato, o si tramuterà in una forma di intrattenimento, regolata e diretta dalle leggi del mercato? Certo, quando i concorsi Cosplay inizieranno ad assegnare

premi in denaro (non 20 euro, ma qualche centinaia o addirittura migliaia), allora avremo varcato il punto di non ritorno. Ci siamo vicini? Molto, forse troppo. Forse ci siamo quasi. E quando (non se, ma quando) succederà, un'altra libera espressione della creatività avrà chinato il capo al soldo. Ma è inutile cruciarsi. Oggi siamo qui, e finché sarà possibile ritemperarci con le vostre lettere e le vostre foto lo faremo più che volentieri. ●

Morticia Addams

Spedita da
Daniela Matarazzo





Shinoa Hīragi
da *Owari No Seraph*

Spedita da
Lisa "Laisa" Paolucci



Buoni Presagi

Aziraphale
Claudia Murachelli

A.J. Crowley
Giuseppe Aristide Pistone

"Mi chiamo Giuseppe. Ho trovato la vostra rivista molto ben prodotta e di qualità. Vi invio alcuni scatti del mio ultimo cosplay, da *Good Omens*"



Rufi
da *One Piece*

Spedite da
Fabio Cosplay



Kristoff
da *Frozen 2*



"Sono una vostra fan fin da bambina e sono felicissima che siate tornati in edicola! Vi mando le mie foto di Deedit, dalla mia serie preferita degli anni '80, *Record of Lodoss War*, cronache della guerra di Lodoss"

Record of Lodoss War

Spedite da
Fiorella - fiortalyla_cos - Cernusco

**Hiroshi Shiba
sempre nel cuore**

Spedita da
Pietro Magoga

"Ciao Redazione! Ecco un personaggio che mi è stato sempre a cuore, il protagonista di *Jeeg Robot d'Acciaio*, Hiroshi Shiba sotto forma di Cyborg potenziato. Durante i cosplay-contest sono sempre accompagnato dalla voce di Sua Maestà Romano Malaspina, che ha interpretato sia Actarus che Hiroshi Shiba nelle versioni storiche"

I vostri cosplay!

Come ogni mese ormai non finite di stupire, per la voglia di condividere con noi le vostre foto, la vostra creatività. Arrivano da ogni parte d'Italia, e il sogno sarebbe una puntata di questa rubrica interamente dedicata a voi, e ai vostri Cosplay, uno più bello dell'altro. Abbiamo bisogno di bellezza. Abbiamo bisogno di fantasia. Abbiamo bisogno di esuberante creatività. Non deludeteci. Donateci la vostra.

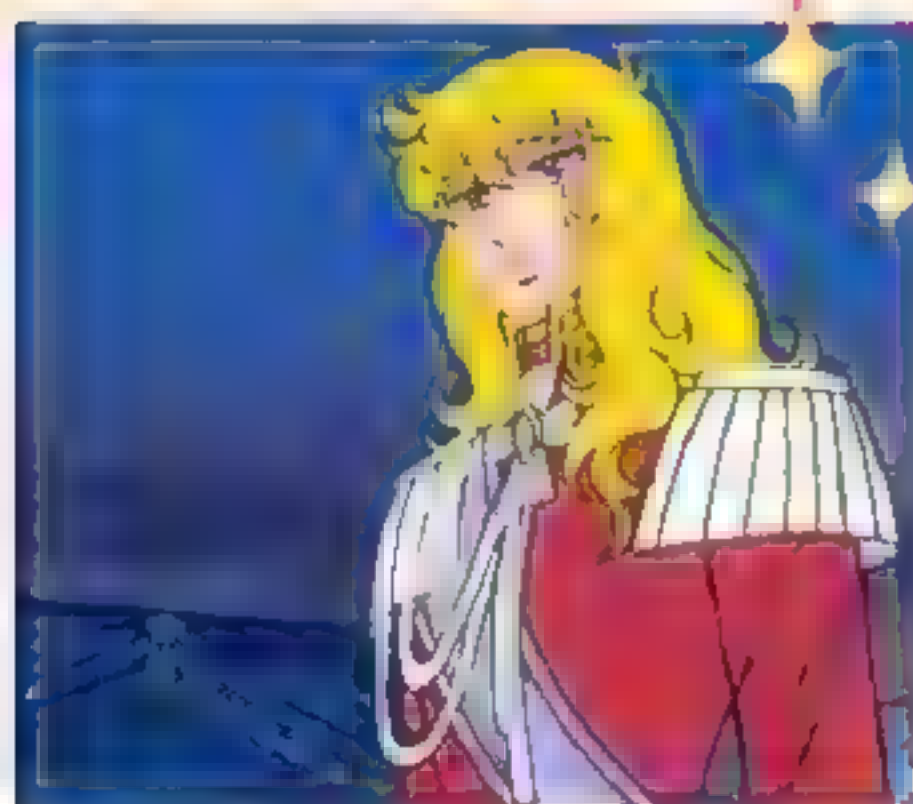
Spedite le vostre foto all'indirizzo:
cosplay@japanmagazine.it





Ogni mese il meglio degli anime che puoi vedere in TV e streaming

Cosmo e Luke, che gestiscono la community "Latte e Cartoni" e si occupano di animazione, collezionismo e Giappone, ci aggiornano sulle novità.



Aggiungi cartoni di Italia 1?

L'estate è il periodo dell'anno dove solitamente gli ascolti televisivi calano, e ciò vale anche per il contenitore mattutino dei cartoni di Italia 1. Solitamente in estate la Mediaset, nonostante il calo, ha sempre continuato a programmare i cartoni posticipando

la fascia oraria di un'ora, ma per quest'anno le cose sono andate diversamente: è stato deciso di rimuovere completamente la fascia mattutina per trasmettere l'ennesima replica di un telefilm. Gli unici superstiti sono i cartoni dei *Looney Tunes* del sabato. La domanda è: gli anime verranno ripristinati in autunno oppure

dovremo dire addio per sempre a queste trasmissioni?

Anniversari italiani

Comple 30 anni la trasmissione italiana di *Sonic* (agosto 1994, Italia 1), sono 20 invece gli anni per *Holly & Benji Forever* (dal 1 agosto 2004, Italia 1) e *Beyblade G-Revolution* (dal 30 agosto 2004, Italia 1).

STREAMING

Amazon Prime Video

★ *Naruto Shippuden: L'origine del Ninshu: le due anime Indra e Ashura, Saga di Naruto e Sasuke, Nostalgic days, La vera leggenda di Sasuke, Shikamaru: una nuvola alla deriva del silenzio e il villaggio della foglia il giorno delle nozze.*

Netflix

★ *Arrivare a te - From Me to You: Kimi ni Todoke* a causa dei suoi capelli neri, il sorriso sinistro e la presenza silenziosa, Sawako viene spesso associata alla protagonista di un horror. Dietro questo aspetto spaventoso, però, si nasconde una ragazza molto timida in cerca di amicizia...

- ★ *The rising of the shield hero*, 2ª stagion. Naofumi Iwatani legge molti fumetti fantasy. Un giorno si trova improvvisamente evocato in un universo parallelo e scopre di essere uno dei quattro eroi in possesso delle armi leggendarie...
- ★ *Rising Impact*, 2ª parte. Gawain si innamora del golf, e dopo il consenso di suo nonno parte per Tokyo con la sua misteriosa mentore per imparare tutto ciò che c'è da sapere su come diventare un buon golfista (dal 6 agosto).
- ★ *Pretty Guardian Sailor Moon Cosmos - il film*. Le guerriere Sailor devono affrontare Sailor Galaxia; in aiuto arrivano le Sailor Starlights. Il film è composto da due parti (dal 22 agosto).
- ★ *Terminator Zero* (29 agosto). Malcolm Lee dovrà misurarsi con i problemi etici collegati alla creazione di un'intelligenza Artificiale...

Crunchyroll

- ★ Tantissimi titoli con i sottotitoli italiani aggiunti o



in arrivo a breve per questa estate 2024, fra i vari segnaliamo:

My Hero Academia stagione 7, *Mahou Tsukai Pretty Cure!*, *Go! Princess Pretty Cure*, *The Elusive Samurai*, *A Journey Through Another World: Raising Kids While Adventuring*, *Narenare - Cheer for You!*, *No Longer Allowed in Another World*, *The Strongest Magician in the Demon Lord's Army was a Human*, *Twilight Out of Focus*, *Why Does Nobody Remember Me in This World?*, *CARDFIGHT!!*, *VANGUARD Divinez* stagione 2.

Anime Generation (canale tematico di Prime Video)

- ★ *Oshi no Ko*: la serie segue un medico che, prima di aiutare una idol di nome Ai Hoshino a partorire i suoi due gemelli in totale segretezza, viene ucciso da un fan squilibrato, ma potrà reincarnarsi...
- ★ *One Piece*, 2ª serie (nuovi episodi ogni settimana, doppiaggio italiano): la Going Merry supera la Reverse Mountain e viene inghiottita per intero da una balena di nome Lovoon...
- ★ *2.5 Dimensional Seduction* (episodi settimanali): Okumura è un ragazzo ossessionato da un personaggio fittizio di nome Lilliel, finché un giorno incontrerà una ragazza vera di nome Ririsa...
- ★ *Suicide Squad Isekai* (episodi settimanali): dalla violenta Gotham la "Suicide Squad" viene mandata in un mondo fantasy connesso con il nostro da un portale...
- ★ *Ramen Akaneko* (episodi settimanali): Tamako trova lavoro in un ristorante di ramen... gestito da gatti. Il lavoro non è come si aspettava.
- ★ *Kinnikuman Perfect Origin Arc*: nuovo progetto animato per festeggiare il quarantennale di Kinnikuman, che adatta il "Perfect Origin Arc" del manga.



I MIGLIORI APPUNTAMENTI IN TV

Italia 2

- ★ *Lupin III*, ogni martedì sera un film diverso, ore 21.25.
 - ★ *One Piece* (Saga di Dressrosa), ogni sabato e domenica dalla ore 12.55, cinque episodi consecutivi.
 - ★ *Le avventure di Lupin III*, dal lunedì al venerdì dalle ore 15.55, tre episodi consecutivi.
 - ★ *Dragon Ball Super*, ore 17.25, tre episodi consecutivi.
- Maratona di repliche ogni weekend dalle ore 14.35.



Boing

- ★ *Orizzonti Pokémon: la serie*, ore 16.50.
- ★ *Doraemon*: dalle ore 15.20.
- ★ *Captain Tsubasa*: dalle ore 21.45 (due episodi).

Super!

- ★ *Miraculous - Le Storie di Ladybug e Chat Noir*, dalle ore 15.00 (due episodi consecutivi).
- Repliche delle prime 5 stagioni a rotazione.

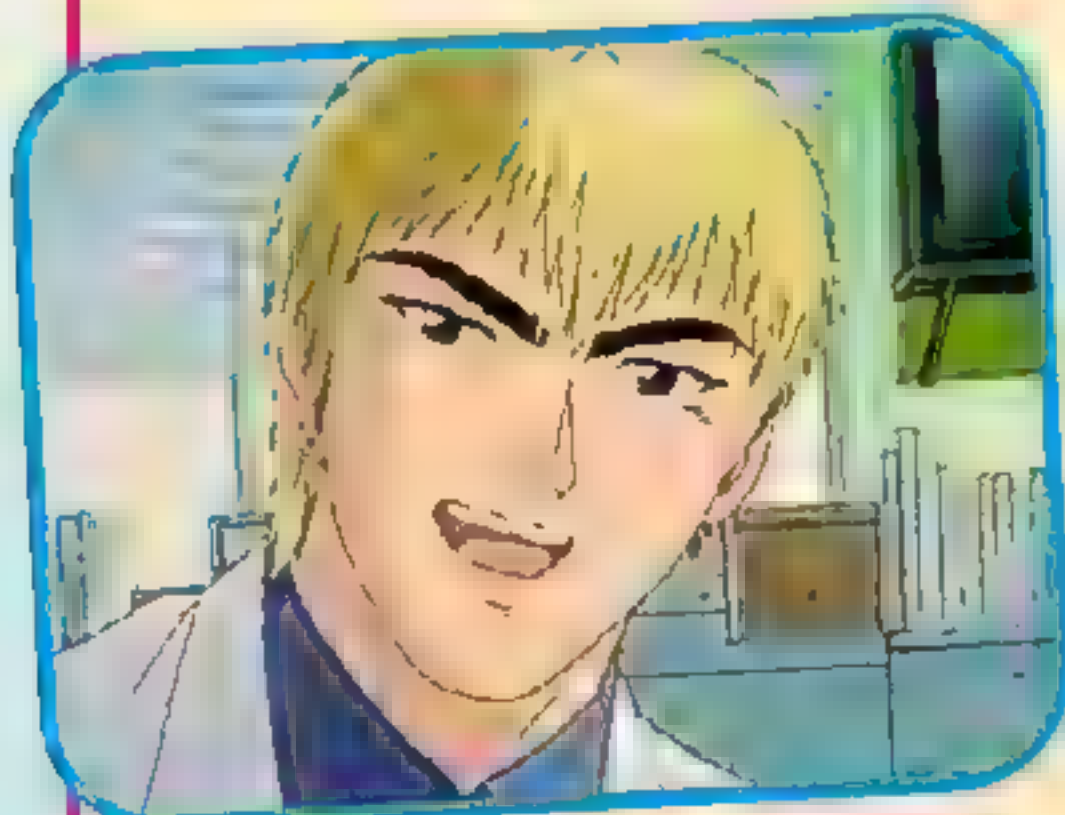


Rai Yoyo

- ★ *Hello Kitty Super Style!*: ore 8.20 e 19.10.

Junior TV

- ★ *Bem Il mostro umano*, ore 9.30, 13.30 e 21.30 (dall'8 agosto).
- ★ *Gundam*, ore 10.00, 14.00 e 22.00 (dal 7 agosto).
- ★ *G.T.O.*, ore 10.30, 14.30 e 22.30.
- ★ *Mechander Robo*, ore 7, 15, 20, 23.
- ★ *Inuyasha*, ore 9.00, 13.00 e 21.00.



Supersix

- ★ *Bem Il mostro umano*, ore 7.00 e 17.30 (dal 7 agosto).
- ★ *Full Metal Panic*, ore 8.00 e 18.30.
- ★ *Gundam*, ore 7.30 e 18.00 (dal 6 agosto).
- ★ *Inuyasha*, ore 6.30 e 17.00 (fino al 4 settembre).
- ★ *G.T.O.*, ore 8.00 e 18.30 (dal 9 settembre).



Pluto TV

Pluto Tv Anime: canale tematico che trasmette a rotazione le serie di *Inazuma Eleven*, *Dofus*, *Monster Hunter Stories - Ride On* e *Dofus - I tesori di Kerubim*.

ASCOLTI

Nella top 5 degli anime più seguiti nella sezione "Made in Japan" dell'app Mediaset Infinity si riconferma anche questo mese al primo posto *Dragon Ball*, stavolta con la serie *Super* (in onda anche su Italia 2); al secondo posto *Captain Tsubasa* (in onda anche su Boing), al terzo posto



Le avventure di Lupin III (in onda anche su Italia 2); al quarto posto *City Hunter* e al quinto posto *Il Tulipano nero*, disponibile per intero solo sulla piattaforma.

SE TE LI SEI PERSI...

Su Netflix sono disponibili *Black Clover* 3ª stagione, *One Punch Man* 2ª stagione, *Baki Hanma VS Kengan Ashura*. Prime Video propone invece *Naruto Shippuden* (stagioni 7 e 8), *Dragon Ball Z* (saga di Majinbu 2ª parte), *Doraemon - Il film*, *Ultra-man Rising - Il film*, *Demon Slayer - Il treno Mugen*, il film, *Hunter x Hunter Phantom Rouge*, *Hunter x Hunter The last mission* e *My Hero Academia: World Heroes' Mission Rising Impact* 1ª stagione.

Cosmo e Luke vi aspettano
sui loro social. Per trovarli,
basta inquadrare il QR code!



PIETRO UBALDI

SECONDA PARTE

RIDENDO E SCHERZANDO...

Ritorniamo in compagnia di Pietro Ubaldi, che ha ancora da raccontarci una miriade di aneddoti ed episodi sulla sua lunga e multiforme carriera.

Intervista di
Emmanuel Grossi

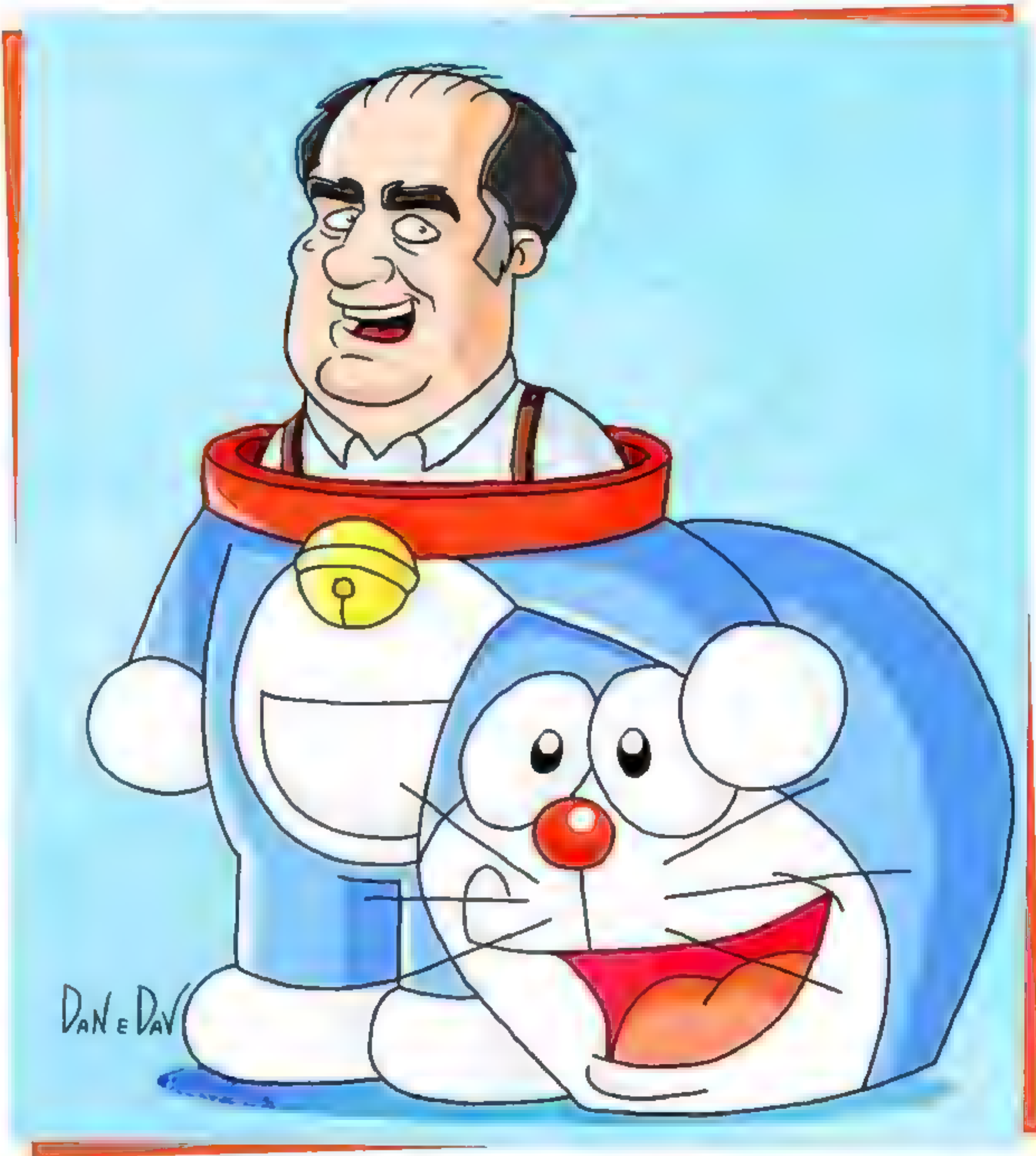
JAPAN MAGAZINE: Ci siamo lasciati, nel numero precedente di «Japan Magazine», menzionando *Ciao Ciao* e Paola Tova-glia. Oltre che come doppiatore di cartoni animati, tu sei entrato nel cuore di milioni di bambini come voce di Four e in un secondo momento di Uan...

PIETRO UBALDI: Il primo pupazzo è stato una vera scoperta! Esisteva già da qualche anno *Bim Bum Bam*, che era nato a Roma con Bonolis e poi era arrivato a Milano con Licia Colò e successivamente Manuela Blanchard/Beillard, quando decisero di fare una trasmissione anche su Retequattro, *Ciao Ciao*, con il pupazzo Four, l'orsacchiotto. Il primo anno lo doppiava Giancarlo Muratori, la voce originale di Uan, però per lui rimaneva difficile seguire entrambi, gli richiedeva troppo tempo, così ha chiesto a me se volevo farlo. Io erano già due o tre anni che doppiavo i cartoni. In *Bim Bum Bam* il nucleo forte erano Bonolis e Muratori: loro scrivevano un soggetto, un'idea, ma proprio due o tre righe, poi

avrebbero potuto improvvisare all'infinito, bisognava abbatterli per farli smettere. Quando ho cominciato con Four, Alessandra Valeri Manera mi ha detto: "Vuoi fare così anche tu?". Le ho risposto: "Guarda, io non ho lo stesso tipo di rapporto con le persone qui intorno, per cui preferisco avere un autore che sa fare il suo mestiere". Dopodiché è vero che si tratta sempre di un canovac-

AMATO DAI FAN Ubaldi-Doraemon visto da Dan e Dav, che abbiamo avuto il piacere di pubblicare anche come cosplayer; nelle prossime pagine i disegni del piccolo Gaetano, che ora sarà cresciuto (dalla collezione privata dell'artista)

cio, perché non hai il tempo di costruire le cose come in teatro... Bonolis e Muratori amavano fare i dispetti, le battute cattive e abbastanza pesanti. Ci davano dentro e a molta gente piacevano per quello. *Ciao Ciao* era più pacioso, perché lo sono io di natura, ma comunque con la voglia di giocare e sbeffeggiare. Aveva anche un diverso target di pubblico.



P.U.: C'era un presunto target di riferimento, anche se non si è mai capito bene quale fosse, perché poi dipendeva da come andavano le cose. L'idea che mi sono fatto è che *Bim Bum Bam* fosse pensato per i più piccoli ma in realtà venisse visto dai più grandi.

Ciao Ciao era più tranquillo anche perché, finché siamo stati in due, io ero la parte maschile e le co-conduttrici erano tutte donne "per benino": Giorgia Passeri è sempre stata abbastanza "signora", Debora Magnaghi aveva un bel caratterino ma non era ancora esplosa e Paola Tovaglia aveva un'aria molto dolce...

P.U.: Abbiamo lavorato tanto insieme! Grande collega, grande compagna, con un bel carattere e capacità notevolissime. L'ho conosciuta in tutti i ruoli, perché facevamo più o meno le stesse cose. Anche lei cantava le sigle dei cartoni animati, perché aveva una bella voce. La regina delle sigle era Cristina D'Avena, ma noi intervenivamo spesso: non eravamo i protagonisti della canzone, ma tutte le parti femminili che non fossero la D'Avena le faceva Paola, e io tutte le maschili e le caratterizzazioni. Abbiamo lavorato con tanti maestri, a partire da Giordano Bruno Martelli, come ti raccontavo l'altra volta a proposito dei *Muppet Babies*...

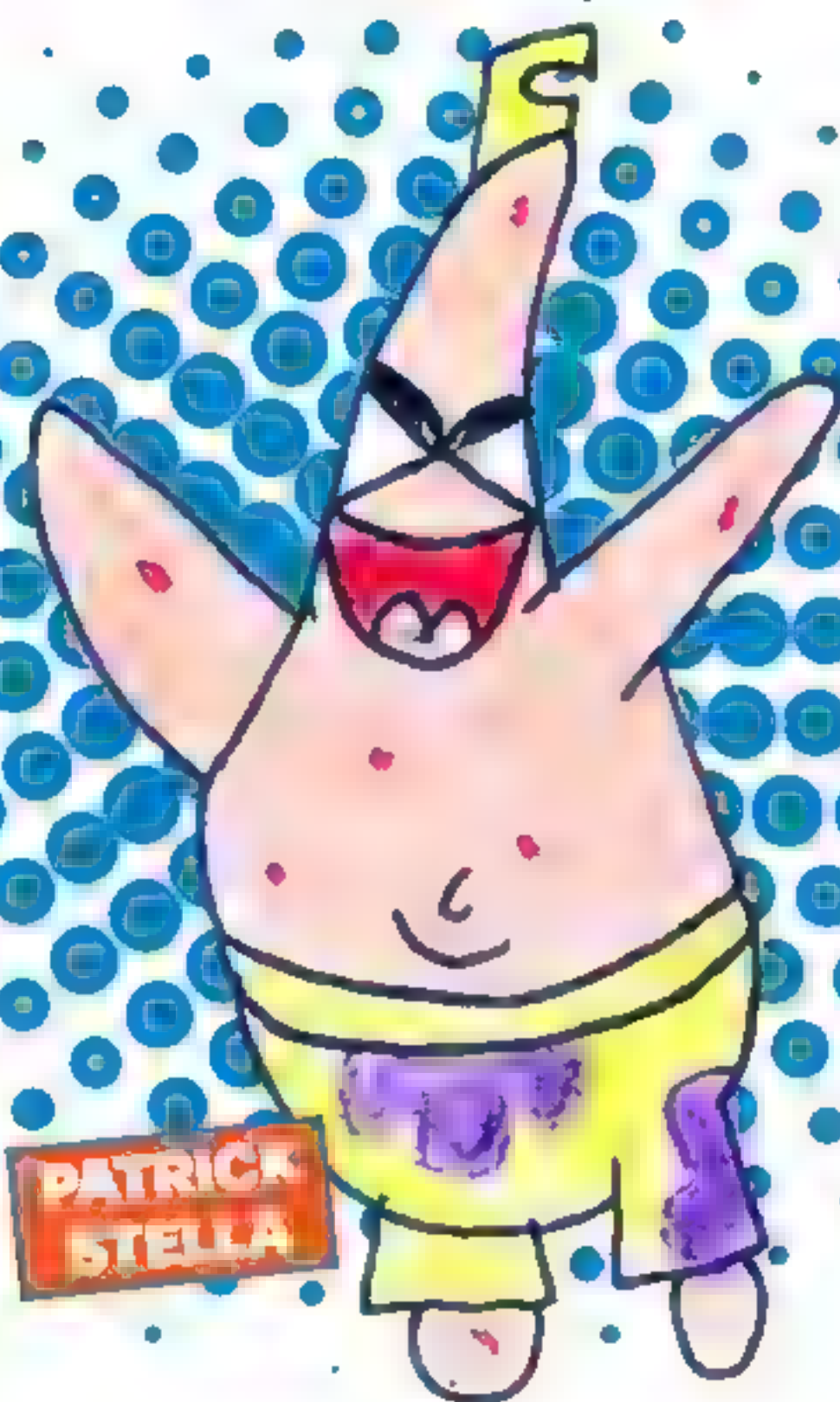
P.U.: Alessandra era legata allo Zecchino d'Oro ed era proprio affezionata a Giordano Bruno Martelli. E molto poco a suo figlio Augusto, che col padre non andava granché d'accordo. Anche Augusto non aveva tanta

[illegible]

I primi tempi registravamo sempre alla Mondial Sound, uno studio dietro via Tortona, dalle parti di Porta Genova, qui a Milano. Era la sala d'incisione per eccellenza: sia Giordano Bruno sia Augusto andavano sempre lì (poi i maestri che sono arrivati dopo avevano ognuno degli amici con gli studi e ci toccava spostarci, sempre in posti assurdi...). Il proprietario della Mondial Sound era un signore piccoletto simpaticissimo, Tonino Paolillo (mi pare che Augusto fosse suo socio): quando qualcosa non funzionava diventava una iena.

perché si sentiva responsabile nei confronti della Fininvest, e tirava certe bestemmie... che diventavano ancora più assurde perché aveva la erre moscia. Il tutto dimenticandosi di avere di fianco la Valeri Manera, che magari lavorava a maglia mentre assisteva alla registrazione. Figurati, morigerata com'era! Infatti lì per lì faceva finta di niente, poi ha finito per cambiare studio... ►





Dopo è arrivato Ninni Carucci, è arrivato Enzo Draghi che lo già conoscevo perché avevo lavorato con lui per una pubblicità quando collaborava con Franco Godi... Non credo che la Signora andasse troppo d'accordo con Draghi, perché anche lui aveva un carattere forte e tendeva a imporsi, mentre chi decideva, chi aveva l'ultima parola era sempre Alessandra... Invece con Massimiliano Pani non mi pare di aver lavorato, perché le sue sigle venivano registrate a Lugano e non ricordo di esserci mai andato...

J.M.: Il musicista con cui ti sei potuto sbizzarrire maggiormente è stato però Franco Fasano...

P.U.: Anche Franco era tutto "precisino"... Bravissimo a scrivere canzoni, con un grande senso del ritmo e della melodia. In realtà quelle sigle avrebbe potuto interpretarsele tutte da solo, perché ha una voce e una presenza scenica straordinarie! Quando andavamo a registrare non sapevamo mai cosa avremmo cantato, così mi but-

"Le sigle per me sono sempre state un gioco, ogni tanto infilavo nella registrazione delle cose che mi venivano in mente... e Franco Fasano ha capito subito che era meglio lasciarmi libero. Infatti ci siamo divertiti tantissimo!"

tavo sul divertimento: le sigle sono sempre state per me un gioco, per cui rompevo i maroni, ogni tanto infilavo nella registrazione delle cose che mi venivano in mente... E Franco ha imparato subito che era meglio non dirmi "Fai così, fai così" ma "Fai quello che vuoi". Infatti ci siamo divertiti tantissimo!



J.M.: Quando c'eri tu a registrare si divertivano anche i Piccoli Cantori di Milano...

P.U.: Sì, perché erano bambini, anche loro erano vessati dalle ore passate in studio... Ho lavorato a lungo con Laura Marcora, la loro direttrice, altra persona - giustamente - precisissima: avendo io cantato in qualche coro amatoriale, ricordo che la difficoltà maggiore sta nell'andare tutti insieme e con le dinamiche giuste...

Ma io alla dinamica non badavo mai, facevo di testa mia e giocavo sempre.

J.M.: E hai giocato anche nelle sigle. Te ne cito tre: *Beethoven* (in cui interpretavi sia il cane sia il padrone in un crescendo rossiniano), *Yoghi*,



salsa e merende (che era un merengue) e Fleek Stravaganza. Tutte di Fasano.

P.U.: E tutte molto simpatiche. Beethoven tutto sommato mi somigliava. Yoghi era un ricordo della mia infanzia: è stato l'orso per antonomasia della mia fantasia, per cui quando dovevo doppiare un orso mi veniva sempre in mente Yoghi con la voce di Francesco Mulè. Fleek fu un grande divertimento, anche perché Franco mi ha fatto cantare tutta la sigla, a cappella, con Grottoli e Vaschetti (due suoi collaboratori che conosco bene anch'io da tanto tempo) che giocavano a fare i rumori e la ritmica. In pratica è ciò che di

UNA GRANDE COLLEZIONE

Spesso
dopo aver
dormito
cattolico
più o
lo ha
perché
c'era
mancava

solito faccio io, mentre quella volta mi ritrovai sul ring da solo, con la musica incalzante da seguire e soprattutto Franco che mi ha tirato il collo come a un pollo, mi ha fatto fare certi acuti!

J.M.: A proposito di sforzi vocali: come ti sei trovato a doppiare Uan?

P.U.: È stato complicato perché io sono basso-baritono e Muratori la voce se l'era fatta comoda per sé, lo faceva afono e tenore, per cui, oltre a dover cercare l'anima di Uan, che è la parte più difficile, ho dovuto dargli una voce che già esisteva da dieci anni, non potevo cambiarla. ►





In generale le voci afone e roche sono quelle che fanno male alle corde vocali. Comunque il segreto è non esagerare, non fare i fenomeni, cioè non aspettare di morire per smettere, fermarsi ogni tanto, bere, pigliare fiato... Insomma tenere tutto sotto controllo, perché quando stai facendo qualcosa che non va bene il corpo ti dà dei segnali e se presti attenzione duri più a lungo. Ho sempre frequentato i foniatri (saltuariamente, non in modo patologico) e ho sempre preso lezioni di canto, altra cosa che mi piace moltissimo, mi libera la creatività, la voglia di giocare. Così ho impa-

"Cristina è l'industria di se stessa, è una diva in formato tascabile, con un'energia pazzesca!

Ha cominciato a cantare dalla culla e andrà avanti fino alla tomba.

Lavorare insieme era bello, abbiamo fatto tante cose divertenti!"

rato abbastanza bene come si muovono la gola, le corde, il palato, la lingua... e mi sono saputo gestire meglio.

J.M.: Restiamo in ambito musicale: com'è il tuo rapporto con Cristina D'Avena?



P.U.: Bello, nel senso che siamo due giocherelloni. Adesso si registra tutto separatamente, ma in passato abbiamo fatto tante cose divertenti insieme, anche se non sempre si potevano incastrare le rispettive disponibilità, perché Cristina veniva apposta da Bologna, io magari avevo un turno di doppiaggio...

La più divertente fu la lavorazione di «Gioca e Suona con Cristina», una collana di pubblicazioni della De Agostini in cui lei insegnava ai bambini a cantare le sue canzoni con l'aiuto dell'elefantino Cirillo, che ero io. Abbiamo inciso al Capolinea, un locale dove ai tempi facevano jazz (si chiamava così perché lì c'era il vecchio capolinea del 19); qualche volta venne anche la Signora. Mi ricordo che, in sala, Cristina e io continuavamo a fare battutacce sulla proboscide di Cirillo...

Cristina è l'industria di se stessa, è una diva in formato tascabile, ma ha un'energia pazzesca! Anche lei ha cominciato a cantare dalla culla e andrà avanti fino alla tomba. Insieme abbiamo fatto per un po' di anni anche spettacoli per famiglie sponsorizzati da Dixan, prima nelle piazze e poi nei centri commerciali, soprattutto nel Centro-Sud Italia: c'era un po' di tutto, lei che cantava, il pupazzone che doppiavo io, un po' di animazione tipo villaggio turistico, un po' di musical...

J.M.: Avete lavorato insieme anche in televisione: *Game Boat*...

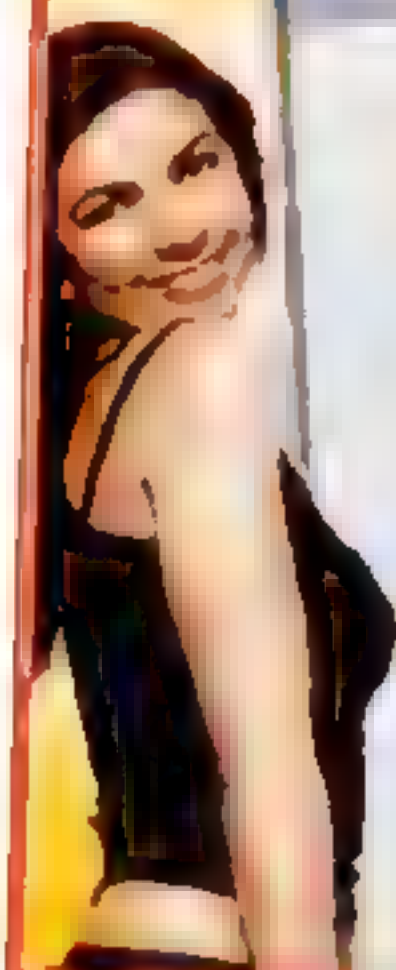
P.U.: Era il 1996, andavo in diretta tutte le sere. E mi sono molto divertito. All'inizio c'ero solo io vestito da capitano, la voce fuori campo, Sala Macchine, che ogni tanto appariva e avevamo per marinai i conduttori di *Bim Bum*

i CENTRI COMMERCIALI si trasformano in CENTRI DIVERTIMENTO

con **i dix
days**
2003

Cristina D'Avena e il Prof. Dix
con Manuel Frattini e i suoi ballerini,
Giangi Paris e il Gruppo Arablu,
il Clown Pass Pass

ti aspettano per un pomeriggio di spettacolo insieme e
per regalarti tanti fantastici gadgets



Bam e Ciao Ciao, a turno. Poi è stato eliminato un po' tutto, sono rimasto io con il marinaio Sala Macchine nascosto. Siccome il programma era andato molto bene - facevamo due milioni e mezzo di telespettatori! - l'anno dopo mi sono alternato alla conduzione con Cristina.

È lì che ho scoperto la gioia dell'improvvisazione: dovevamo presentare i cartoni animati e giocare coi bambini a casa, che si prenotavano durante il giorno. C'erano in palio premi che noi cercavamo di condire come se fossero robe meravigliose ma erano spesso tremendi... Si sa, ai bambini i premi piacciono comunque. Dovevano vincere più o meno tutti, ma qualche volta ti capitava anche quello a cui dicevi "Lo porti al polso, fa tic-tac, che cos'è?" e ti rispondeva "La sedia"...

A quei tempi la mia giornata partiva al mattino coi cartoni animati, poi magari nell'intervallo poteva esserci una pubblicità o una canzone, poi andavo in studio a registrare *Bim Bum Bam*

IERI E OGGI

Sono collaudato da Cristina D'Avena. Grande pubblico, che mi ha fatto capire che sono un personaggio. Il Prof. Dix è un personaggio che ha fatto parte della mia vita. Ho fatto parte di un programma che ha fatto parte della vita di un personaggio. Ho fatto parte di un programma che ha fatto parte della vita di un personaggio. Ho fatto parte di un programma che ha fatto parte della vita di un personaggio.

tare le responsabilità: non mi sono sposato, non ho figli... Adesso da dieci anni ho mia madre che vive con me, quando diventi adulto le responsabilità ti arrivano per forza di cose, le fai uscire dalla porta e le trovi dalla finestra. Però ho un po' sempre cercato di evitarle.

Anche lo spettacolo che sto facendo adesso con Stefano Bersola, Letizia Turrà e Giorgia Vecchini, *DisneiAmo*, dedicato ai cent'anni della Disney, è un lavoro nel senso che percepisco dei soldi, ma in realtà per me prevale il lato ludico: cantare mi piace molto e mi diverto tutto il tempo. ●



o Ciao Ciao, dopo passavo a *Game Boat* e tornavo a casa la sera...

J.M.: Anche se tu avessi voluto, non avresti avuto il tempo materiale per annoiarti!

PU.: Per me si è sempre trattato di un gioco. A me piace giocare, è la mia dimensione. Per tutta la vita ho cercato di evi-

PIETRO DEI CARAIBI

"Il doppiaggio cinematografico per me è stato croce e delizia perché avevo talmente tanto da fare coi cartoni che non ho potuto dedicarmi. Solo nell'ultimo periodo mi sono concesso la libertà di fare qualcosa di diverso. È stato bellissimo perché sono entrato in quel mondo dalla porta principale: come "cartonaro" non mi facevano mai fare gli umani, non mi chiamavano neppure ai provini. Finché non ho doppiato una *sit-com* con cui ho vinto un premio al festival Voci nell'Ombra: la casa - romana - di doppiaggio aveva anche i prodotti Disney, della Buena Vista, mi hanno fatto fare il provino su Barbossa dei *Pirati dei Caraibi*... e l'ho vinto! E siccome il primo film è andato molto bene, mi hanno chiamato anche per i quattro successivi".

"Per affrontare gli umani ho dovuto ricalibrarmi un po', perché nel cartone si tende a esagerare. Ma il cinema mi piace molto e vorrei fare qualcosa di bello, un film con una sceneggiatura profonda, con un attore importante che ha delle cose da dire e lo percepisci dalle sfumature... Oggi però è difficile, perché arrivano tanti film che sono importanti per i grandi budget ma sono come degli enormi cartoni animati, sennò si passa ai film di nicchia che non vede quasi nessuno".



Il dodicesimo viaggio...

TERZA TAPPA

CONAN STATION e TOTTORI DALLA FACTORY ALLE DUNE

C'eravamo lasciati dopo la visita del museo di Kurayoshi, cittadina dove abbiamo pernottato, e proprio dallaidente Kurayoshi riparte il nostro viaggio verso la piccola cittadina di Yura...

di Giorgia Vecchini



Yura si trova a circa 15 minuti di treno ed è una località che dovrebbe essere ben nota a tutti i fan di *Detective Conan*, in quanto la piccola stazione serve il paese di Hokuei, che ha dato i natali al celebre Goshō Aoyama, e che gli tributa ampiamente omaggio con la tematizzazione della cittadina e con la Goshō Aoyama Factory, un museo interamente dedicato al nostro detective preferito.

Chi è Goshō Aoyama?

Goshō Aoyama è un mangaka noto al grande pubblico per il manga di *Yaiba* e soprattutto per il poliziesco *Detective Conan*, serializzato a partire dal 1994 sulla prestigiosa rivista

«Shonen Sunday». Nonostante l'autore fosse convinto che la pubblicazione sarebbe durata pochi mesi, visto il grande successo riscosso, è proseguita e continua tutt'oggi a mietere consensi, superando già nel 2017 i mille capitoli. Anche la serie animata, prodotta dalla TMS, è attualmente in onda con nuovi episodi, sempre con ottimi ascolti, senza contare i numerosi speciali cinematografici, nei quali il nostro eroe ha collaborato persino con l'altrettanto mitico Lupin III.



Sulle orme di Conan

La Yura Station (o Conan Station appunto) ci immerge da subito nelle atmosfere del manga e dei suoi personaggi, zeppa com'è di Immagini, panel, indicazioni e mappe tutte dedicate a *Conan*. Da lì in poi, per tutta la lunga passeggiata che porta alla Factory, sarà un susseguirsi di riferimenti sparsi qua e là che attendono solo volenterosi detective in erba che li vadano a scoprire.

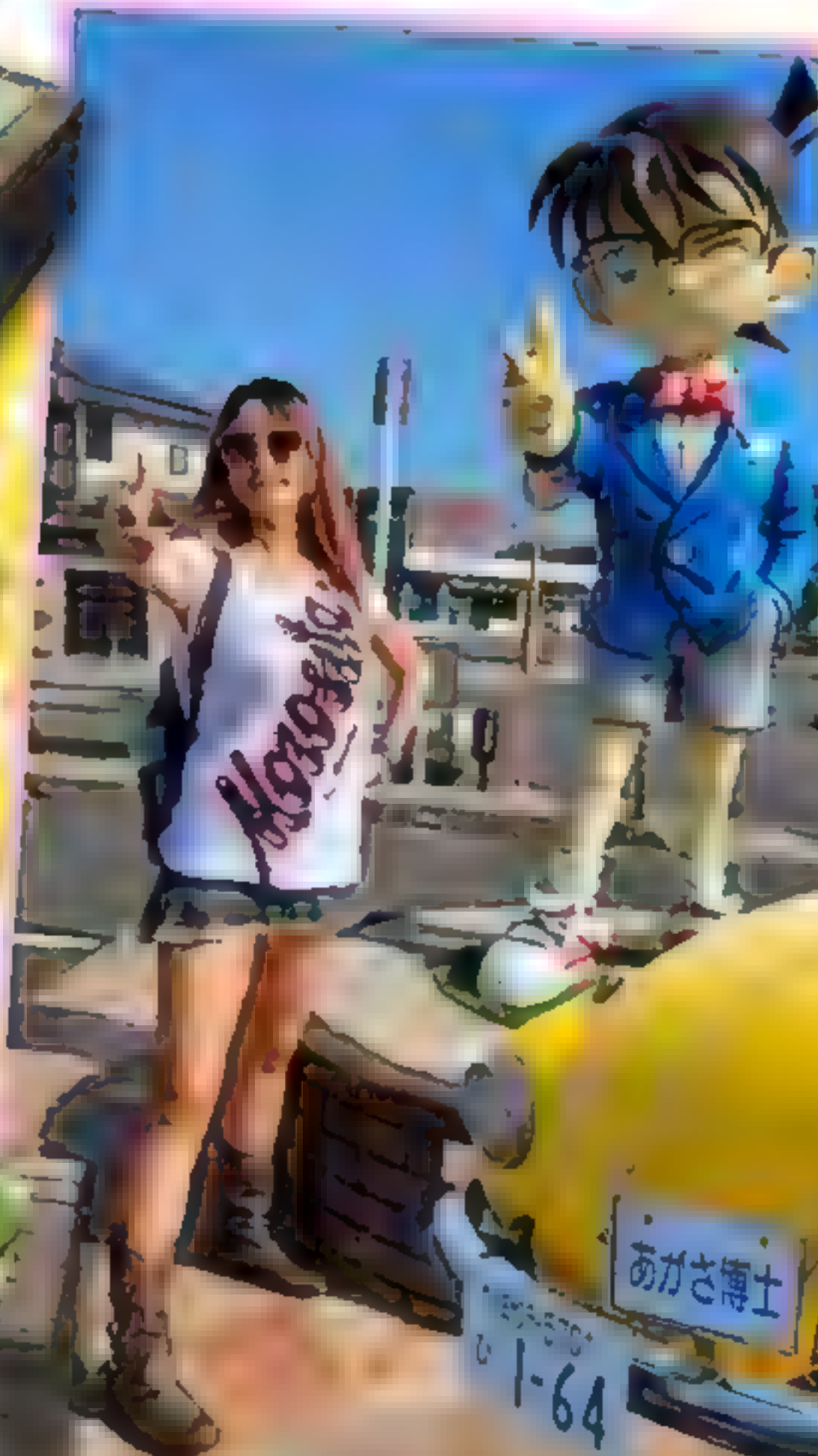
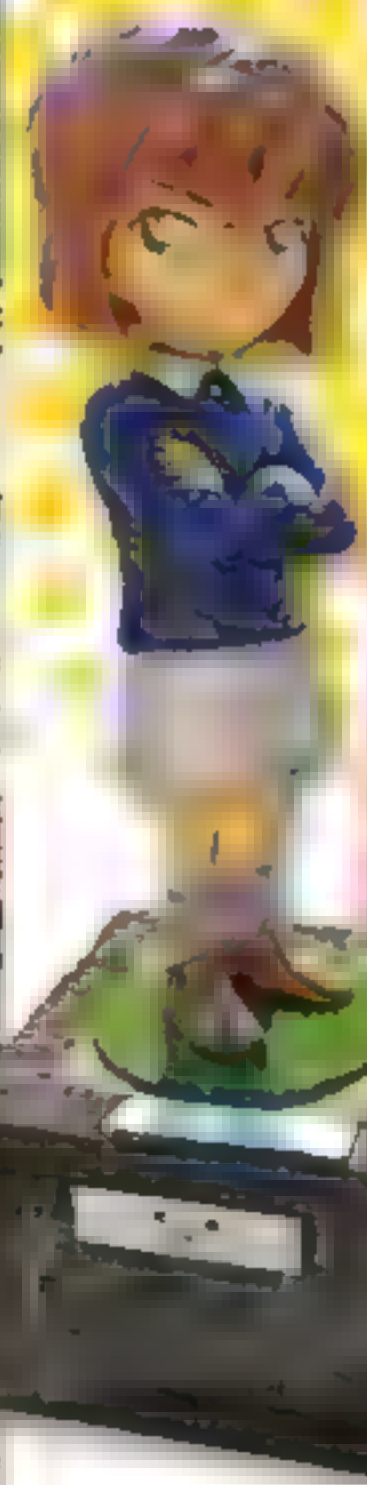
Appena usciti dallo stabile è proprio un action figure gigante del piccolo EdoGawa in una delle sue pose più classiche ad accoglierci, installazione tra le più iconiche e fotografate in assoluto. Le statue di tutti gli altri personaggi che costellano il manga sono posizionate in luoghi di passaggio (o comunque indicati dalla mappa di rito) e, come

CI SONO TUTTI!

Il percorso verso la Factory è costellato di statue e riferimenti a *Conan*; in alto a destra: Conan assieme al famoso ladro Kaito Kid; in basso, da sinistra: Ayumi, Genta e, sotto, Ai Haibara con, a fianco, EdoGawa e me! E ovviamente il prof. Hagasa con il suo maggiolino!

quella del protagonista, sono realizzate perlopiù a colori e in resina, molto cartoonesche quindi, non in bronzo come spesso accade. C'è anche qui la possibilità di ottenere dei timbri, ma stavolta non vado a caccia perché si tratta di timbri virtuali riscattabili tramite un'app speciale dedicata. Peccato.

Prima di arrivare a destinazione si transita in un vero e proprio villaggio, dove si può gustare qualcosa di fresco, fare un po' di shopping o riposare le stanche membra. Vi segnalo la "Conan's Kitchen" oppure "Conan Gelato". Attenzione che molte di queste attività potrebbero essere chiuse o osservare orari differenti la domenica. E sì, ci sono anche i miei amati tombini, giola e tripudia. Poi, mentre ci avviciniamo sempre di più all'ingresso della Factory, ecco spuntare l'inconfondibile maggiolino giallo del prof. Hagasa: ormai ci siamo!



La Gosho Aoyama Manga Factory, e poi...

Il museo offre un interessante percorso alla scoperta delle origini del manga di Gosho Aoyama, con un focus particolare su *Yai-ba* e *Conan*, pieni di schizzi, tavole originali, ricostruzione dello studio dell'autore e set della serie. Ovviamente ci sono notizie e curiosità sulla vita del mangaka e il suo percorso artistico. Sapevate per esempio che era un grande fan di Teppel e per questo fin da giovanissimo ha praticato il kendo? Inoltre, numerose illustrazioni originali sono appese alle pareti e non manca un'interessante retrospettiva delle edizioni straniere del manga, tra cui spicca, in giallo, come la famosa collana di libri, il primo numero della prima versione Star Comics. Divertente anche l'area interattiva, in cui a seconda del personaggio scelto si possono vivere diverse avventure e risolvere determinati casi.

Per concludere in bellezza non poteva mancare la visita di rito allo shop del museo. Caratteristica di questi shop è offrire del merchandising unico e non commercializzato altrove, pertanto molto ambito dai collezionisti. Io ho acquistato diverse clear file (cartelle formato A4 con apertura a L) col nostro piccolo protagonista a dorso di un cammello, con illustrazioni esclusive di Aoyama realizzate per lo store della factory. Ma il mio tesssssoro sono senza dubbio le monete (le vedete nella pagina a sinistra), personalizzabili con data e nome incisi in tempo reale nel ring esterno. Le adoro! Ecco ora immaginate tutto questo mentre in sottofondo la sigla del buon Giorgio Vanni pompa a manetta. Si vola!

Le dune di Tottori

Nelle prime ore del pomeriggio, recuperiamo il bagaglio dalla stazione di Yura e ci avviamo alla volta della vicina Tottori. Sappiamo che arriveremo durante l'orario più caldo, ma siamo emozionati e curiosi per quello che ci attende. Una volta in stazione, saliamo sul bus navetta che in 20 minuti porta a destinazione. E il panorama che si estende a perdita d'occhio davanti a noi è davvero da non credere. Ogni volta che mostro le fotografie delle dune di sabbia nella terra del Sol Levante gli amici sgranano gli occhi increduli.

Certamente il Giappone patinato da cartolina col tempio, il monte Fuji e i ciliegi in fiore non ha nulla a che vedere con questa dimensione. È una meta poco battuta dagli otaku, ma la consiglio vivamente a tutti. E non fatico a credere che abbia ispirato nel secolo poeti e artisti di ogni sorta! Si tratta di un luogo davvero incantevole e surreale per il contesto in cui è inserito.

Le dune esistono da più di 100 mila anni e sono formate dall'accumulo di detriti trasportati dal fiume Sendai dalle montagne di Chugoku al Mar del Giappone. Anche le correnti marine e i venti hanno contribuito ad accumulare la sabbia dal fondo del mare sulla spiaggia.

Appena arriviamo non resisto mezzo minuto. Abbandono subito le scarpe e via a correre felice sulla sabbia, immersa in un clima delizioso con nuvole cesellate in cielo che sembrano uscite direttamente da un lungometraggio di Makoto Shinkai e un inaspettato e piacevole venticello che mitiga il calore della giornata. Ammiro

MERCHANDISE

Cosa non manca mai negli shop tematici in Giappone? Ovviamente il cibo! Come una bella confezione di biscotti in un box che riproduce la tipica giacca con papillon del nostro Conan...

il mare da una prospettiva nuova e privilegiata e cerco di imprimere nella mente e nel cuore le immagini e le suggestioni di un'esperienza che voglio custodire per sempre. Ma il tempo passa veloce e dobbiamo rispettare la nostra tabella di marcia. Segnalo che, per chi lo desidera, c'è anche la possibilità di visitare l'area a dorso di un cammello o praticare parapendio, ma sono attività che vanno prenotate con largo anticipo.



Giorgia Vecchini è conosciuta nel mondo nerd per la sua prolificata attività come conduttrice, speaker, doppiatrice, content creator, grande collezionista ed esperta di cultura pop, specialmente anni '80 e '90, oltre che per la sua attività di Cosplayer (è stata prima campionessa mondiale nel 2005 al World Cosplay Summit in Giappone).



Il museo della sabbia

Dopo diverse ore passate a passeggiare e fotografare le dune (e a rotolare senza ritegno) ci siamo recati alla terza tappa della giornata: il suggestivo museo della sabbia. Inaugurato nel 2006, è diventato a partire dal 2011 il primo stabilimento coperto al mondo dedicato alle sculture di sabbia, grazie soprattutto alle qualità della sabbia delle dune di Tottori, caratterizzata da granelli sottilissimi, e all'arrivo di rinomati artisti da tutto il mondo che, con le loro équipe, nel corso dei mesi realizzano queste immense opere. Non c'è da stupirsi che questo tipo di arte transitoria affascini tanto i giapponesi, che ammirano la bellezza caduca della natura e ne apprezzano l'essenza effimera. Senza contare che la sabbia delle opere dismesse delle esposizioni precedenti, viene riportata al suo stato originale, per poi rinascere in nuovi capolavori, in una forma d'arte ecologica e sostenibile.

Artisti Made in Italy

Ogni anno il tema delle sculture proposte cambia, omaggiando diversi stati e la loro storia. Nel nostro tour, come vedete dalle foto, abbiamo potuto ammirare una serie di imponenti sculture dedicate all'antico Egitto. In tutto questo mi sono sentita davvero

orgogliosa nell'aver letto che uno degli artisti che ha dato e continua a dare il suo grande contributo per queste installazioni è l'italiano Leonardo Ugolini.

Se avete intenzione di farci una visitina, ricordate che, come la maggior parte dei musei, chiude sempre alle 18, ma che non è operativo durante i primi mesi dell'anno per permettere agli artisti di lavorare sulle nuove sculture. Il costo del biglietto si aggira, al cambio attuale, sui cinque euro.

C'è lo zampino di Akira Toriyama

Mentre sto bighellonando nei giardini che circondano il museo, mi accorgo di una scultura che porta inequivocabilmente l'impronta del sensei Akira Toriyama. Si tratta di una geniale promo pubblicitaria per l'uscita della versione animata di *Sand Land*, manga one shot ambientato appunto nel deserto, la cui premiera nipponica è stata lo scorso 18 agosto. E come pubblicizzarlo al meglio... se non a Tottori? La versione italiana in monografico *Sand Land* in doppia edizione,

CREATIVITÀ LIBERA

Nella pagina seguente, al centro: la dimostrazione di cosa sia la Sandshrewmania, un distributore costellato di immagini della mascotte della città, venduta in ogni formato e in ogni dove; sotto: tra le maestose sculture di sabbia del museo di Tottori, spicca quella promozionale, realizzata per l'uscita cinematografica di *Sand Land*.

standard e deluxe, è stata pubblicata di recente dalla casa editrice Star Comics.

Sandshrew... scegli te!

Abbiamo già visto come i giapponesi abbiano l'abilità di trasformare in mascotte qualsiasi forma di essere vivente e non, con quel tocco kawai che rende il merchandising assolutamente irresistibile. E sì, ovviamente anche Tottori ha la sua mascotte ufficiale, che altro non poteva essere se non un simpatico cammello in stile sd (*super deformed*). Ma perché accontentarsi di un cammello quando si può avere il pokémon della sabbia per eccellenza come testimonial della location?

Et voilà, signori e signori ecco, a voi Sandshrew stampato praticamente ovunque, anche sull'autobus che dalla stazione cittadina in venti minuti trasporta i turisti alle dune. E su ogni suppellettile possibile e inimmaginabile in tutti gli store della zona, tombini compresi. Maledetti geni del marketing... come si fa a non amarli? Questo penso mentre ritorno in albergo dopo una lunga giornata meravigliosa, lasciandomi alle spalle un luogo d'incanto che mi ha riempito gli occhi di tanta bellezza, più carica che mai per la meta del giorno successivo. ☺

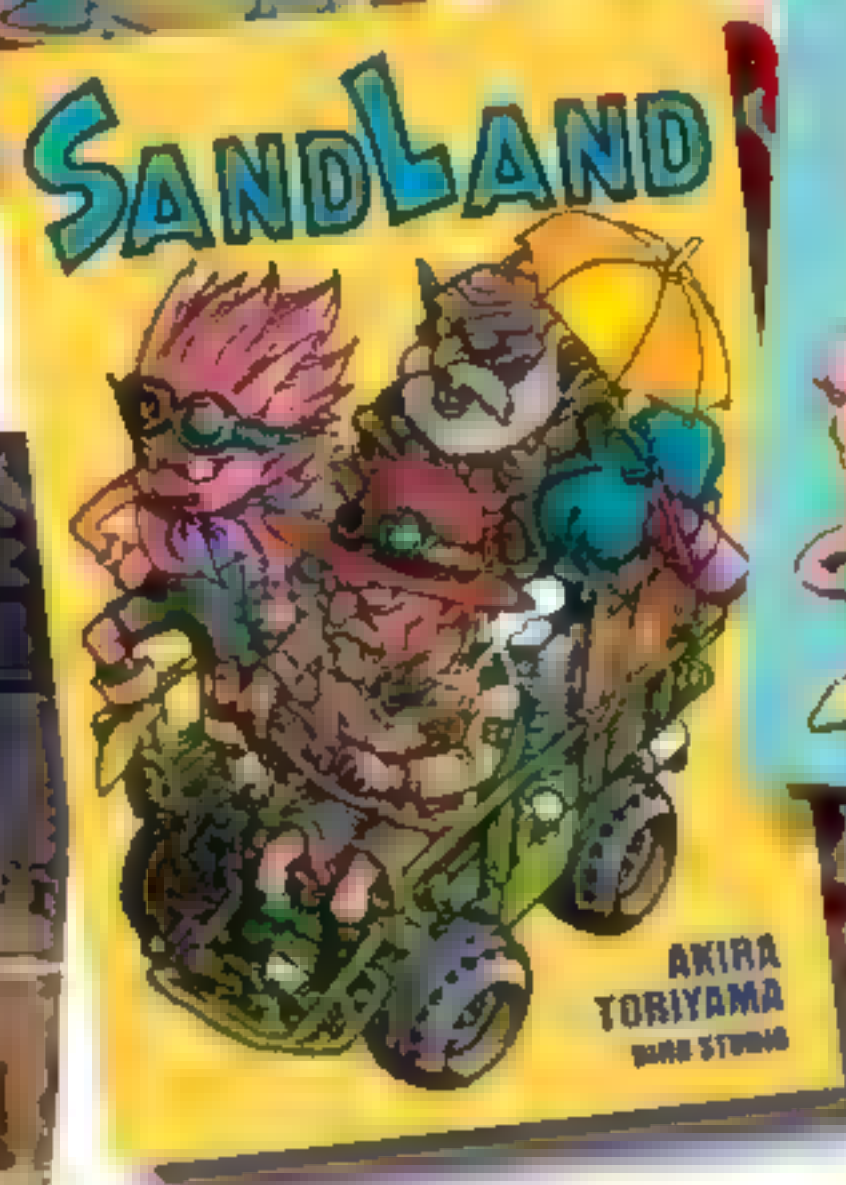


SAND LAND 8.18 Fri 公開!



TOTTORI

La città di Tottori si trova nel sud ovest del Giappone ed è famosa per le sue dune di sabbia. Dopo la Seconda guerra mondiale le loro dimensioni si sono ridimensionate a causa di un programma di rimboschimento del Governo e delle barriere erette lungo la spiaggia per limitare il pericolo di tsunami. Negli ultimi tempi, le autorità hanno approvato una serie di misure per conservare le dune, che ogni anno vengono visitate da più di due milioni di turisti.



Benvenuti a Kobe

La quarta tappa del nostro tour ci porta nella cittadina di Kobe, ben nota per la famosa carne omonima, ma anche una meta da non sottovalutare per tutti gli otaku in ascolto... Qualcuno ha detto Super Robot 28?





La FIERA del BAMBI JAPAN

a cura dell'Ispeatrice Gadget

Questo mese mi concentro particolarmente sulle uscite targate Proplica e Good Smile, brand eccellenti che da sempre oltre alle novità, strizzano l'occhio ai grandi successi del passato anni '80-'90, con un giusto compromesso tra prezzo e qualità!

#1

AGLI ORDINI MISS DRONJO!

Se siete abili con pittura e assemblaggio, il nuovo resin cast garage kit di Mersa in scala 1:6, dedicato alla sexy e temibile Miss Dronjo, fa decisamente per voi. E come bonus non poteva mancare certo il maialino porta-fortuna che, come tutti sanno, può anche arrampicarsi su un albero quando viene adulato!

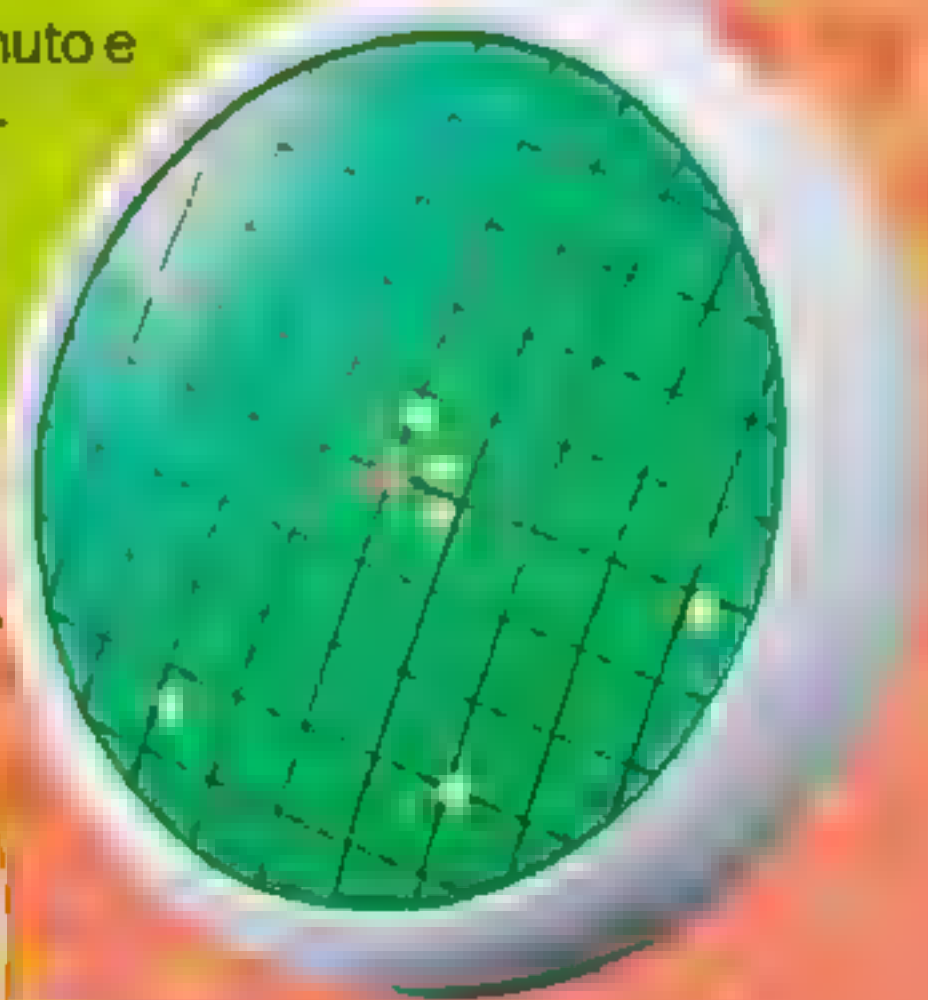


COOL & CULT!

#2

SETTE SFERE PER UN DRAGON RADAR

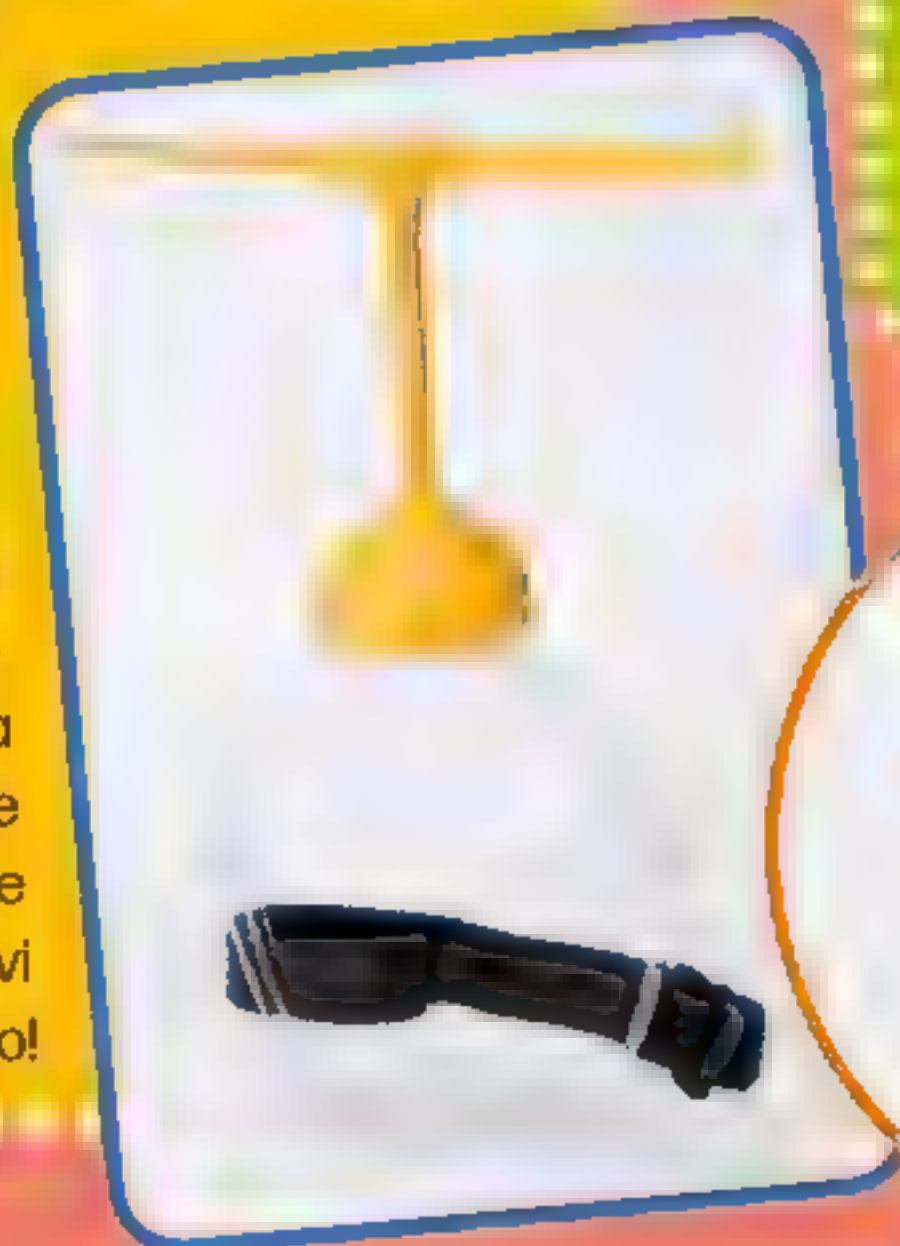
Dopo il grande successo della prima edizione andata esaurita nel giro di pochissimo, Proplica ripropone l'amatissimo Dragon Radar di Bulma, per partire alla ricerca delle sfere del drago. Prezzo contenuto e grande qualità, una chicca davvero immancabile per ogni otaku che si rispetti.



#3

OLTRE IL CIELO PIÙ BLU... COL SUO COPTER DI BAMBÙ

A lzi la mano chi da piccolo non ha mai fantasticato di possedere i "chuski" che il gatto spaziale Dorameon estraeva dal suo gattopone. Uno su tutti il mitico copter che appoggiato in testa permette di librarsi in volo e vivere mille avventure. E allora ecco che la linea Proplica di Bandai ne ha realizzato una fedele riproduzione che grazie al comodo cerchietto può anche essere indossata. Poi però che vi permetta di volare non è garantito!





#4

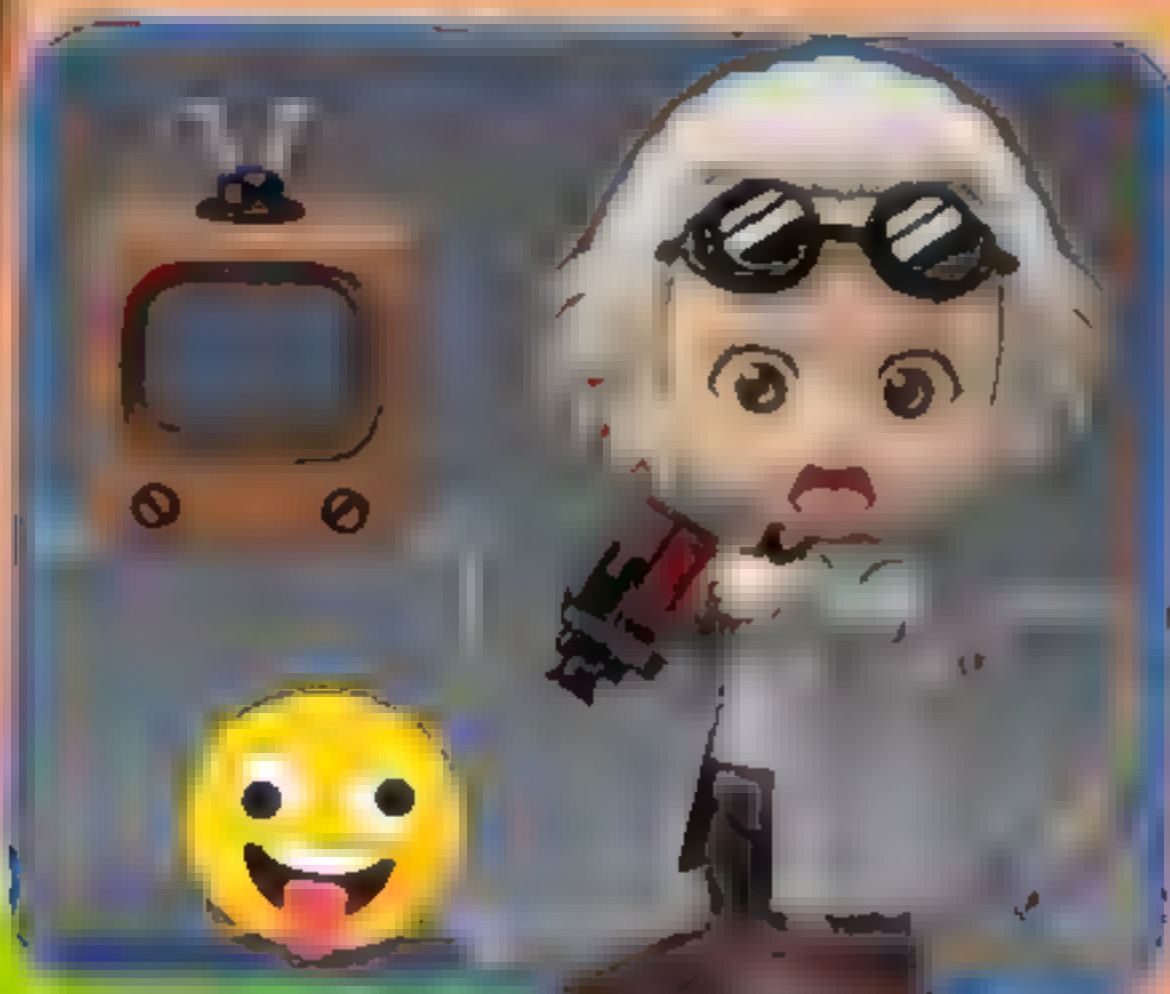
IL ROSARIO DI JEANNE

Dopo il Proplica ufficiale ecco disponibile lo Special Memorize (con luci e suoni) anche del mistico rosario di *Jeanne, la ladra del vento divino*, l'opera di maggior successo di Arina Tanemura; nel box presente anche un nastro da ginnastica ritmica di cui la protagonista Maron eccelle.

#5

UN NUOVO ARTBOOK PER LA PRINCIPESSA DEI MANGA

Si intitola "Rumiko Takahashi Genga Art Collection- Colors 1978-2024" e contiene in oltre 400 pagine -rigorosamente a colori- una selezione accurata delle illustrazioni originali e degli schizzi di tutte le opere più celebri della sensei: da *Urusei yatsura/Lamù* a *Ranma ½*, passando per *Maison Ikkoku*, *Inuyasha* fino ai più recenti *Rinne* e *Mao*.



#6

GRANDE GIOVE!

Direttamente da *Ritorno al Futuro* le versioni Nendoroid di Good Smile Company di Doc e Marty McFly. Come sempre con diversi visi intercambiabili e accessori che permettono di farli interagire in piccoli diorami



INUYASHA

MEZZIDEMONI, DEMONI E GRANDI SENTIMENTI UMANI



Il 13 novembre 1996 esordisce sulla rivista «Weekly Shonen Sunday» di Shogakukan la nuova serie firmata da Rumiko Takahashi. Dopo 18 anni di successi con *Lamù*, *Maison Ikkoku*, e *Ranma ½*, la mangaka riesce ancora a stupire i lettori di tutti il mondo...

di Giorgio Messina



© Takahashi / Shogakukan

Rumiko Takahashi, fin dai suoi esordi, nel 1978, ha dimostrato una straordinaria capacità di coinvolgere i lettori con commedie romantiche sapientemente intrise di elementi fantastici, dosati sempre con abile maestria. E anche quando decide di misurarsi con la realtà - si veda *Maison Ikkoku* - ha sfoggiato un'abilità narrativa che colpisce subito nel segno. Con *Inuyasha*, la mangaka, nata a Nigata nel 1957, varia ancora i toni e mette in scena un'opera incentrata su elementi fantastici e magici, pesca nel folklore ma non tradisce una delle cifre stilistiche

più caratteristiche della sua produzione, ovvero la capacità di creare serie di grande spessore con un impianto narrativo che potrebbe andare avanti all'infinito. Non a caso le avventure di Inuyasha saranno pubblicate per dodici anni, fino al 2008, e saranno raccolte in ben 56 volumi.

Nell'Era Sengoku

Dopo avere incontrato aliene innamorate come Lamù, vedove inconsolabili come Kyoko, esperti di arti marziali con una identità di genere variabile come Ranma, con Inuyasha il lettore si imbatte in un mondo fantasy con

CRESCONO INSIEME

Inuyasha e Kagome si incontrano per la prima volta nel 1500, in un Giappone magico e afflitto da guerre, carestie e terribili demoni.

protagonista un mezzodemone. Inuyasha dà il nome alla serie, ma come nella migliore delle tradizioni narrative dell'autrice, i protagonisti sono due: il mezzo demone cane dell'Era Sengoku e la studentessa Kagome Higurashi del Giappone presente. Finita anche lei nell'Era Sengoku, la quindicenne si unirà a Inuyasha e a una variegata combriccola con lo scopo di ritrovare la potente Sfera dei Quattro Spiriti. Le avventure di questo bizzarro gruppo si svolgono quindi in un Giappone magico del 1500, afflitto da guerre, carestie e terribili demoni.

IL MANGA

Nel periodo Sengoku raccontato dalla Takahashi vivono tra gli umani anche gli yokai, ovvero i demoni del folklore giapponese. Saranno questi i nemici di turno, anch'essi alla ricerca della Sfera dei Quattro Spiriti, che incontreranno sulla loro strada Inuyasha e i suoi compagni. Lo spunto iniziale è abbastanza semplice ma molto intrigante allo stesso tempo. A rendere l'opera da subito molto amata contribuisce una trama dinamica, che nonostante la ripetitività racconta luoghi e personaggi resi con una doviziosa cura dei particolari. Anzi la Takahashi con questa serie riesce, rispetto a quanto già mostrato nelle serie precedenti, ad affiancare un registro dinamico dedicato all'azione e alle battaglie al già rodato canovaccio emozionale tipico della sua produzione.

I paradossi dell'amore

Anche qui l'autrice si dimostra attentissima alle esigenze sentimentali di tutti i personaggi del manga. In Inuyasha, accanto a po-

L'INCONTRO DEL DESTINO

terici magici, incantesimi e maledizioni trovano così posto i sentimenti umani come l'amore, la gelosia, l'invidia e il rancore. Tutti elementi funzionali alla trama, in cui le emozioni riusciranno addirittura a causare più danni di quanto riescano a fare incredibili poteri magici. Il mezzodemone protagonista, così lontano dagli umani affanni, discriminato dagli stessi demoni nonché addirittura da suo fratello, capirà infine quanto siano folli e paradossali le contraddizioni generate dall'amore e le scelte fatte per perseguirlo. ►

terici magici, incantesimi e maledizioni trovano così posto i sentimenti umani come l'amore, la gelosia, l'invidia e il rancore. Tutti elementi funzionali alla trama, in cui le emozioni riusciranno addirittura a causare più danni di quanto riescano a fare incredibili poteri magici. Il mezzodemone protagonista, così lontano dagli umani affanni, discriminato dagli stessi demoni nonché addirittura da suo fratello, capirà infine quanto siano folli e paradossali le contraddizioni generate dall'amore e le scelte fatte per perseguirlo. ►



SOLIDARIETÀ, SPIN-OFF E FIGLI

Per raccogliere fondi per le vittime del maremoto del Tohoku del 2011, nel febbraio del 2013 fu pubblicata in Giappone da «Shonen Sunday» un episodio speciale di trentaquattro pagine realizzato dalla Takahashi e ambientato sei mesi dopo la conclusione della saga. Questo capitolo extra è stato trasformato con alcune piccole differenze nell'episodio introduttivo di *Yashahime: Principessa Mezzodemone*, ovvero lo spin-off ufficiale di *Inuyasha*, composto da due stagioni andate in onda in Giappone tra ottobre 2020 e marzo 2022. Questa serie si svolge diciotto anni dopo l'epopea di Inuyasha e vede protagonisti le sorelle gemelle Towa e Setsuna, figlie di Sesshomaru e Rin. Per ritrovare i ricordi perduti di Setsuna, le gemelle ritrovano dopo essere state separate da bambine, partono accompagnate dalla zingara Moroha, che altro non è che la figlia di Inuyasha e Kagome, che però a sua volta non ricorda nulla dei suoi genitori.



IN CERCA DI RICORDI

Yashahime: Principessa Mezzodemone, lo spin-off di *Inuyasha*; Towa e Setsuna, figlie di Sesshomaru e Rin, partono accompagnate dalla zingara Moroha, non la figlia di Inuyasha e Kagome; Il loro obiettivo è ritrovare i loro ricordi.



LA PRIMA SERIE TV

Il 16 ottobre del 2000 va in onda su Yomiuri TV il primo episodio della serie anime di *Inuyasha*. Realizzato da Sunrise in coproduzione con la stessa emittente televisiva, la serie terminerà il 13 settembre del 2004, dopo sei stagioni, le prime cinque da 26 episodi ciascuna, la sesta in 37 episodi, per un totale di 167 episodi.

Non tutto fila liscio

Questa prima serie TV riprende le avventure del manga fino al volume 36. Le prime due stagioni si mantengono fedeli al fumetto, dalla terza stagione l'allineamento diventa discontinuo. Questo perché la produzione della serie TV andava più velocemente rispetto alla produzione del manga. Gli sceneggiatori dell'anime, a corto di riferimenti, ricorsero in alcuni casi a episodi riempitivi completamente originali, ma questi non furono accolti bene dal pubblico generando un notevole calo degli ascolti.

Qualità Sunrise

Nonostante queste vicissitudini produttive, la serie di *Inuyasha*, ebbe un grandissimo successo sia in patria che all'estero. La qualità della produzione Sunrise si mantenne altissima per tutte e sei le stagioni. La casa di produzione giapponese, oggi diventata Bandai Namco Filmworks, famosa per serie robotiche come *Daitarn 3*, *Gundam* e *Patlabor*, ma anche per serie più "leggere", come *City Hunter* o *Kum Kum*, in *Inuyasha* era riuscita a riversare anche le tecniche di animazione più all'avanguardia. Così dopo i primi 89 episodi realizzati in animazione tradizionale, dall'episodio 90 passa al digitale, pur mantenendo fino alla fine il classico formato televisivo in 4:3.

Quasi come nel manga

Alla regia troviamo Masashi Ikehda per i primi 44 episodi. Il regista, che si era fatto notare già dal 1991 con il lungometraggio *Megalopolis*, tratto da un'opera di Osamu Tezuka, passa poi il testimo-

BATTAGLIE
E... RISATE

ne a Yasunao Aoki. Quest'ultimo, che nel 1998 aveva curato la regia di *Mobile Suit Gundam Wing Endless Waltz Special Edition*, firmerà la direzione generale dei 123 episodi successivi di *Inuyasha*.

Lo spunto narrativo (geniale) della Takahashi apre lo show televisivo: Kagome Higurashi, una studentes-





IL TOCCO DELLA
TAKAHASHI

sa quindicenne, vive con la sua famiglia nei pressi di un piccolo tempio shintoista, all'interno del quale c'è un pozzo che permette di accedere all'epoca Sengoku. Qui Kagome si troverà catapultata in una situazione che potrà essere risolta solo liberando il mezzodemon Inuyasha dalla maledizione in cui lo ha rinchiuso la sacerdotessa Kikyo. Inuyasha però ha un obiettivo preciso: vuole la potentissima Sfera dei Quattro Spiriti, manufatto magico ambito da tutti i demoni. Solo usando il potere di questo oggetto potrà diventare completamente un demone, rinnegando le sue radici umane. Però durante un combattimento sostenuto da Kagome, la Sfera dei Quattro Spiriti va in frantumi.

Da qui parte l'avventura di Inuyasha, Kagome, e dei compagni di viaggio che incontreranno strada facendo, che attraverseranno il Giappone dell'era Sengoku per ritrovare i pezzi della sfera e ricomporre il potere. Sulla loro strada una schiera di demoni, in stile "Yokai of the week", che ambiscono anche essi al manufatto e con cui i nostri eroi si dovranno scontrare. ►



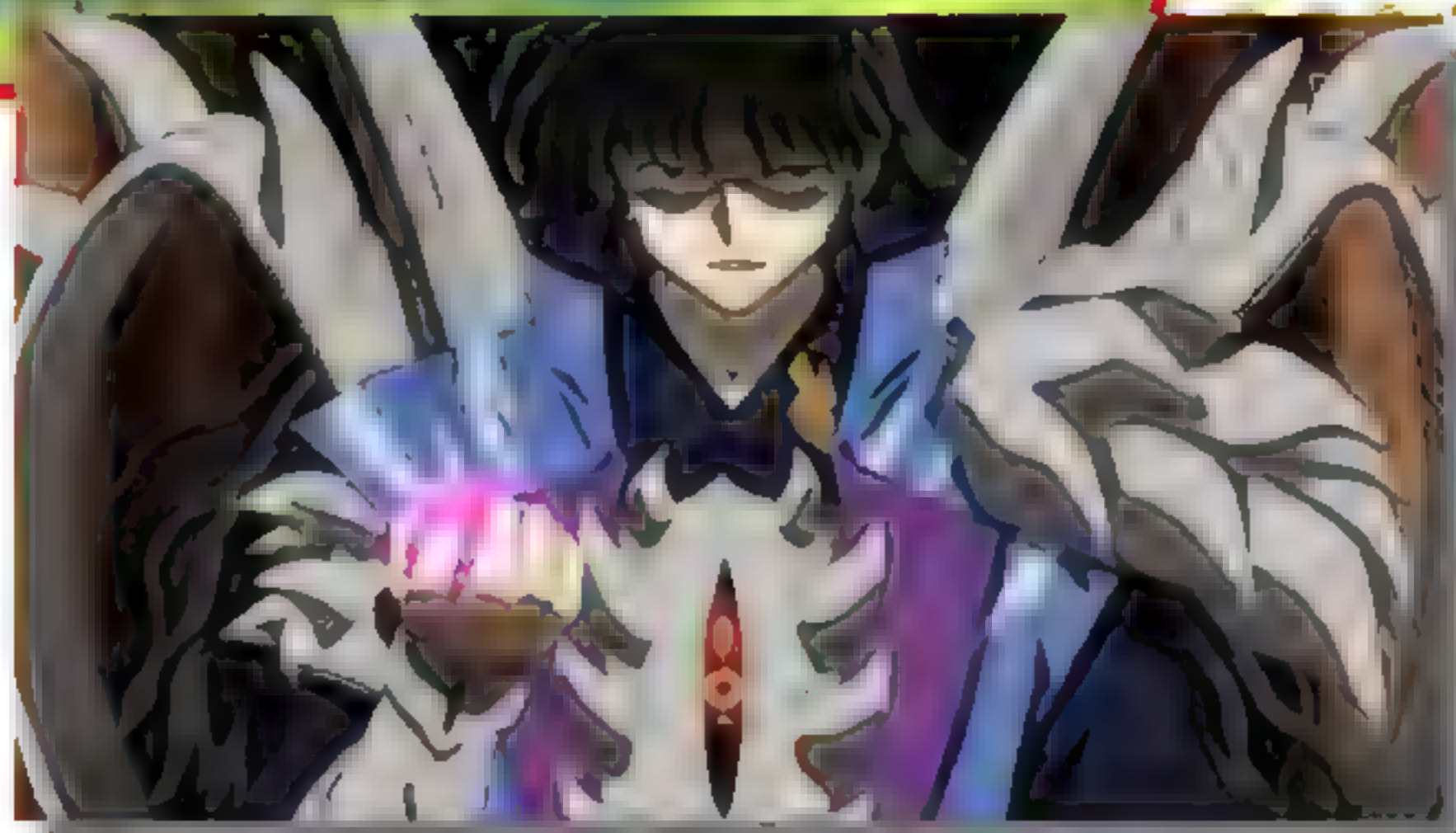
FILME VIDEOGIOCHI

Tra il 2001 e il 2004, con cadenza annuale, vengono prodotti quattro lungometraggi, precedenti nei titoli da *Inuyasha the Movie: Un sentimento che trascende il tempo* (2001), *Il castello al di là dello specchio* (2002), *La spada del dominatore del mondo* (2003) e *L'isola del fuoco scarlatto* (2004). Tra il 2001 e il 2010 arrivano anche una decina di videogiochi. Tra il 2001 e il 2002 segnaliamo anche tre titoli: *Inuyasha: Kagome no Sengoku nikki*, *Inuyasha: Fuun emaki* e *Inuyasha: Kagome no tsume nikki*, realizzati per la console WonderSwan, pensata da Bandai e Koté per mercato orientale, principalmente giapponese. La curiosa caratteristica di questa console era che i giochi potevano svilupparsi sia in verticale che in orizzontale. Gli altri videogame furono realizzati per PlayStation (*Inuyasha*, 2001; *Inuyasha: A Feudal Fairy Tale*, 2002; PlayStation 2 *Inuyasha: The Secret of the Cursed Mask*, 2004; *Inuyasha: Feudal Combat*, 2005), Game Boy Advance (*Inuyasha: Naraku no yatai*, *Mayoi no mori* e *Jōtōjō*, 2003) e Nintendo DS (*Inuyasha: Secret of the Divine Jewel*, 2007). Quest'ultimo solo per il mercato USA.



PLAYSTATION

L'copertina di *Inuyasha: The Secret of the Cursed Mask*, videogame realizzato da Bandai nel 2004 per PlayStation



FINAL ACT, LA SECONDA SERIE TV

La Takahashi con Inuyasha crea un personaggio dalle peculiarità uniche. Il guerriero mezzodemone, nonostante spesso si dimostri immune dalle umane pulsioni, dietro la sua scorza di austero combattente nasconde dei forti sentimenti ed è capace di provare, puntata dopo puntata, un profondo affetto nei confronti di Kagome, creando la classica tensione sentimentale tipica delle opere della mangaka. La ragazza, abituata a sentire il proprio cuore, è il perfetto contraltare del mezzodemone.

Si ricomincia...

Come detto, la Sunrise interrompe la serie all'episodio 167, ma se nel frattempo l'autrice continuava a pubblicare gli episodi del

manga. I telespettatori si ritrovano quindi con una serie interrotta senza un vero e proprio finale. Le speranze dei fan si riaccendono il 30 luglio del 2008, quando viene proiettato il cortometraggio *Kuroi Tessaiga*, della durata di 29 minuti, durante lo "Shogakukan Shonen Sunday" dedicato interamente quell'anno proprio a Rumiko Takahashi.

Lotta infinita tra bene e male

Il 3 ottobre del 2009 va in onda su NTV e Yomiuri TV la serie *Inuyasha: The Final Act*. L'episodio *Kuroi Tessaiga* sarà integrato in questa seconda serie diventando l'episodio 15 con il titolo "Il legittimo erede". Indicata anche come settima stagione, questa secon-

SUMIRE E SHIPPON

La serie è prodotta da Sunrise e distribuita da Aniplex. La trama si svolge nel mondo Sengoku, dove Kagome, Inuyasha, Miroku, Sango, Shippou e Kirara sono ormai prossimi a trovare il cuore di Naraku, demone spietato e loro antagonista. Lo scontro finale è spettacolare, condito da vari colpi di scena. Solamente una saggia scelta di Kagome porrà fine alla lotta infinita tra male e bene che alimenta il potere della Sfera dei Quattro Spiriti. Sigillata l'era Sengoku e tornata nel suo presente, alcuni anni dopo la ragazza decide di ritornare da Inuyasha. Nell'epilogo Kagome, che indossa abiti da sacerdotessa, vive felicemente vicina al mezzodemone nell'era Sengoku.

da serie, prodotta nel formato 16:9 è formata da 26 episodi, copre la storia narrata nei volumi dal 37 al 56 del manga. Inuyasha, Kagome, Miroku, Sango, Shippou e la loro amica Kirara, sono ormai prossimi a trovare il cuore di Naraku, demone spietato e loro antagonista. Lo scontro finale è spettacolare, condito da vari colpi di scena. Solamente una saggia scelta di Kagome porrà fine alla lotta infinita tra male e bene che alimenta il potere della Sfera dei Quattro Spiriti. Sigillata l'era Sengoku e tornata nel suo presente, alcuni anni dopo la ragazza decide di ritornare da Inuyasha. Nell'epilogo Kagome, che indossa abiti da sacerdotessa, vive felicemente vicina al mezzodemone nell'era Sengoku.



INUYASHA IN ITALIA

Inuyasha è molto amato nel Belpaese. Ad arrivare per primo fu però il manga. Il primo volume fu pubblicato nel febbraio del 2001 da Star Comics nella collana Neverland, che aveva già ospitato capolavori come *Video Girl Ai* e *Ranma ½*. La pubblicazione di *Inuyasha* si concluse nel marzo 2009 con il numero 67 dell'edizione italiana.

Dynit e MTV

La serie animata arriva sulle frequenze di MTV il 6 novembre dello stesso anno. Il successo è immediato. Siamo negli anni del boom dell'invasione man-

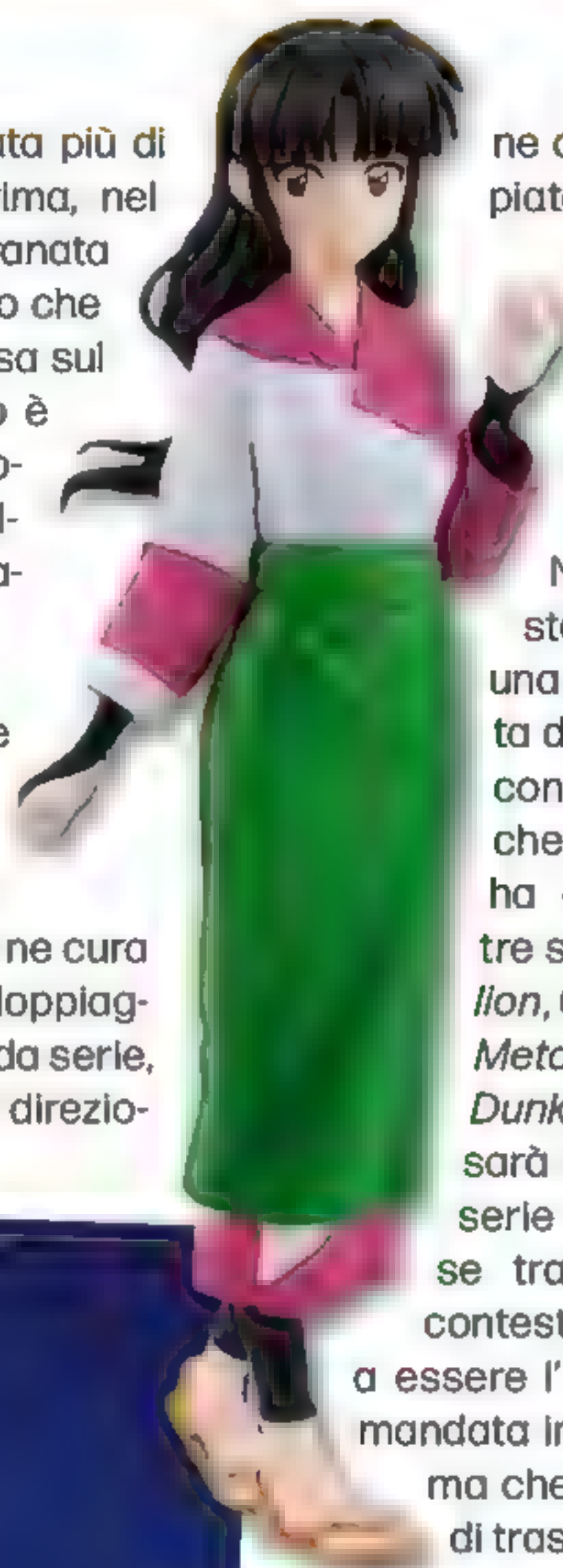
REALIZZATE CON PASSIONE

altri personaggi

molte statue
statuette di
proporzioni
che suscitano un
grande successo tra
i collezionisti

ga in Italia iniziata più di un decennio prima, nel 1990, grazie a Granata Press. L'elemento che da subito fa presa sul pubblico italiano è il folklore giapponese, tipico nelle storie della Takahashi.

In Italia la serie è licenziata da Dynamic Italia (che poi diverrà Dynit) che ne cura adattamento e doppiaggio. Nella seconda serie, cambiano sia la direzio-



ne che le voci dei doppiatori. Questo perché la seconda serie fu trasmessa in TV solo tre anni dopo la prima, andando in onda dal 30 marzo del 2004. Nonostante questo l'anime diventerà una delle serie di punta di MTV Anime Night, contenitore televisivo che dal 1999 al 2010 ha ospitato tra le altre serie come *Evangelion*, *Cowboy Bebop*, *Full Metal Alchemist* e *Slam Dunk*. Curiosamente sarà proprio la seconda serie di *Inuyasha*, anche se trasmessa fuori dal contesto di Anime Night, a essere l'ultima serie anime mandata in onda da MTV, prima che la rete smettesse di trasmettere in chiaro.

Le scelte dei fan

La Dynit, in previsione della messa in onda della seconda stagione conclusiva fece un sondaggio sul suo sito in cui chiedeva agli appassionati chi preferivano come voce del protagonista tra Massimiliano Alto, che lo aveva interpretato nella prima stagione, e Francesco Pezzulli che gli aveva dato la voce nelle stagioni successive. Il sondaggio lo vinse Alto con il 62,4% delle preferenze espresse on line. La Dynit comunque, al di là del doppiaggio, in un'ottica di "back to the basic", scelse di affidare le voci di *Final Act* ad Alto e a quasi tutti i doppiatori storici della prima stagione della prima serie. Queste vicissitudini hanno sempre diviso gli appassionati italiani, tutti però concordi sul fatto che *Inuyasha* sia uno dei grandi capolavori del fumetto e dell'animazione. ●



Recensioni

a cura di **Alessandro Bottero**

MADRI (volume unico)

Umi Kusahara

TOSHOKAN • € 11,90

Antologia che esplora le fragili relazioni che si instaurano tra esseri viventi. Un uomo è alle prese con il complicato rapporto con sua madre; una ragazza trova un uccellino

destinato ad accompagnarla attraverso ogni fase della vita; una giovane madre fa visita in ospedale al figlio del suo nuovo marito. Ognuno può essere padre o madre, genitore o figlio in queste storie incentrate sulla vita, la morte, l'amore, la perdita, e quel che forse c'è al di là dell'orizzonte. Umi Kusahara colpisce al cuore con le sue malinconiche riflessioni sulla vulnerabilità di tutti noi. Una raccolta di storie brevi ma significative, che indagano a fondo l'animo umano.



BLACK LETTER (serie in corso)

Mogiko

J-POP • € 8,90

Arriva l'attesa serie manga di Giulia Monti alias Mogiko. E se la morte non capitasse come un evento improvviso, ma fosse possibile conoscere con anticipo data e ora precisa del proprio trapasso? Dopo l'anteprima in occasione del Lucca Comics and Games 2023, ecco il volume che risponderà a questa domanda. *Black Letter* parte da un'idea: le lettere nere consegnate da creature alate. Queste lettere contengono solo un'informazione: data e ora esatte della morte del destinatario. E se tutti potessero conoscere in anticipo la data della propria morte, che mondo sarebbe? Un mondo dove la morte ormai è la scusa per cerimonie sociali e feste di addio. Ma se sotto la spensieratezza si nascondesse qualcosa?

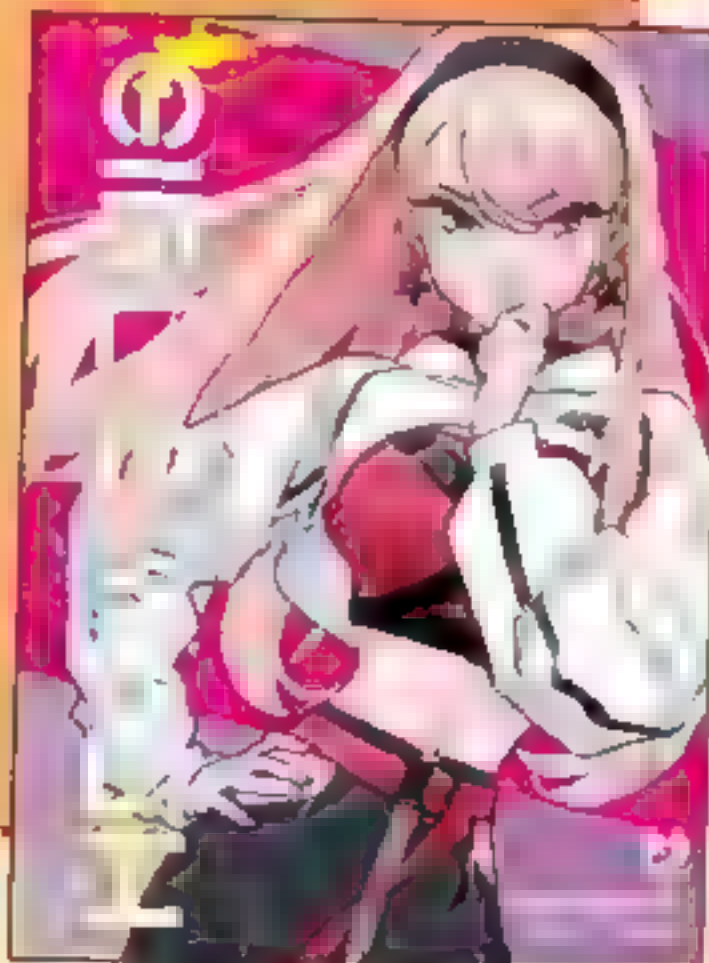


GIRL CRUSH (serie in corso)

Midori Tayama

J-POP • € 6,90

Tenka Momose non è la tipica liceale. Riesce in tutto ciò che si mette in testa e, dove non arriva grazie al talento, compensa con feroce determinazione. Quando però viene battuta durante un'esibizione da una ragazza che non considera alla sua altezza, non si dà per vinta e decide di diventare una idol K-Pop. Riuscirà a coronare il suo sogno? E cosa si nasconde dietro le quinte dell'industria musicale del momento? Midori Tayama costruisce una storia appassionante, su un personaggio talmente deciso e sicuro di sé da fare tenerezza. Diventare una idol K-Pop è un lavoro duro, ma qualcuno dovrà pur farlo, vero Tenka?



SIDEWORLD (volume unico)

Nachi

TOSHOKAN • € 14,90

Si dice spesso che per credere in qualcosa bisogna vederla con i propri occhi e sentirla con le proprie orecchie. Ma quando si è testimoni di episodi che trascendono la realtà, si può accettare quanto si percepisce? È possibile che in mondi diversi accadano cose straordinarie? *Sideworld* è la prima antologia pubblicata in Italia di Nachi, autrice vietnamita che qui ci offre racconti ambientati in dimensioni parallele in cui si incontrano creature misteriose, entità magiche, miracoli senza nome. Vicende che esplorano la spiritualità, disegnate con uno stile evocativo, capace di ipnotizzare il lettore come un incantesimo lanciato tramite una matita.



LA MIA MALEDETTA VAMPIRA (serie in corso)

Chisaki Kanai

MAGIC PRESS • € 6,90

Una spaventosa invasione di vampiri sta decimando la città di Tokyo e il mondo intero. Gli uomini muoiono come mosche, e non si sa come arginare il massacro. Isuzu Osaka, comandante delle Forze Speciali, decide di rischiare il tutto per tutto, rapendo una vampira prigioniera del governo, Baroque, nel tentativo di capire l'avversario e scoprirne i punti deboli. Ma Baroque ha una particolarità: nessuno che la guardi può resistere al suo fascino. Il destino di chi ci prova è diventare suo schiavo d'amore. Riuscirà Isuzu a resistere, o finirà anche lui vittima della Maledetta Vampira?



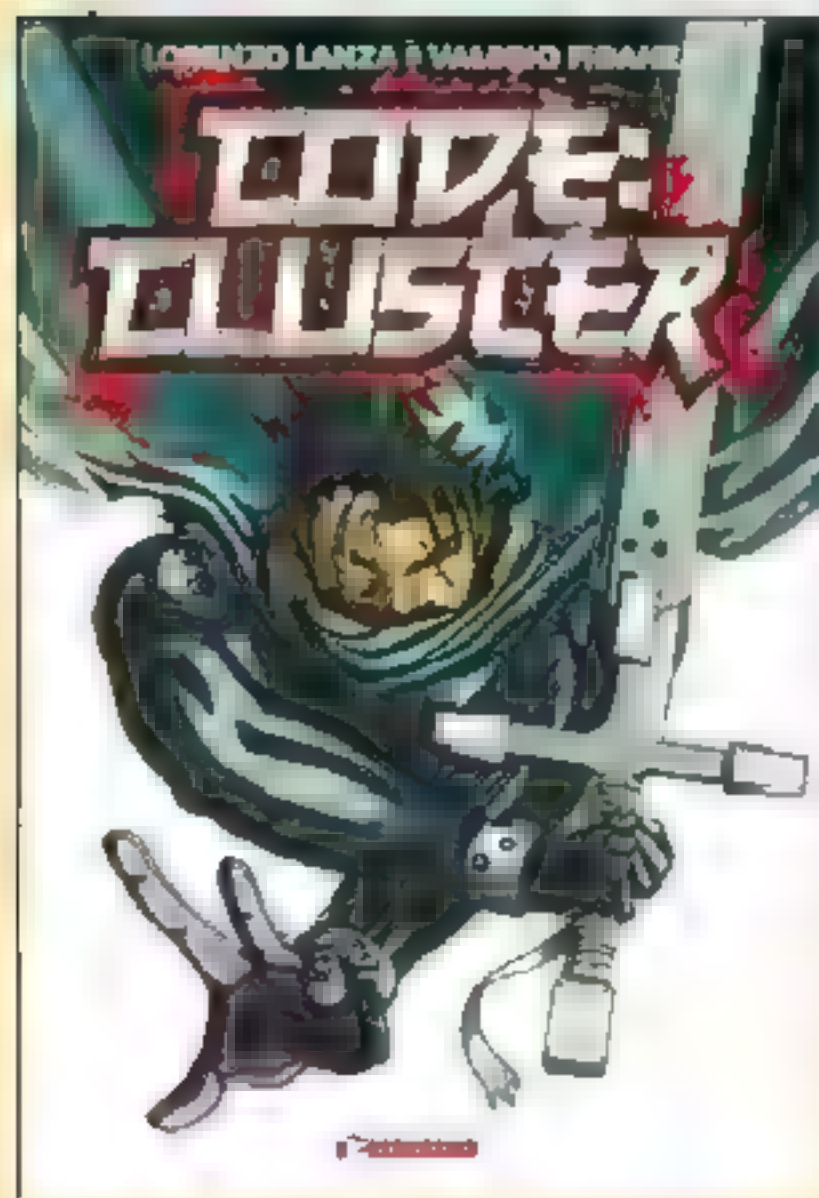
CODE: CLUSTER (serie in corso)

Lorenzo Lanza - Valerio Fidanza

SALDAPRESS • € 12,90

Nella collana Ramen Burger, SaldaPress continua a presentare fumetti di autori occidentali, che utilizzano la grammatica manga. È la volta di due autori italiani, Lorenzo Lanza e Valerio Fidanza, che ci trasportano in un mondo lontano, dove cacciatrici di tesori assoldano come guardie del corpo guerrieri massicci, muscolosi, e del tutto privi di memoria. In un'ambientazione che

richiama alla mente classici come *Hokuto no Ken*, e manga più recenti come *Blame*, Lanza e Fidanza dimostrano l'amore e la conoscenza del manga, dando fondo a tutta la loro tecnica per architettare una storia fantasy dark che, pur omaggiando i modelli passati, ha una sua originalità di fondo. Da leggere.

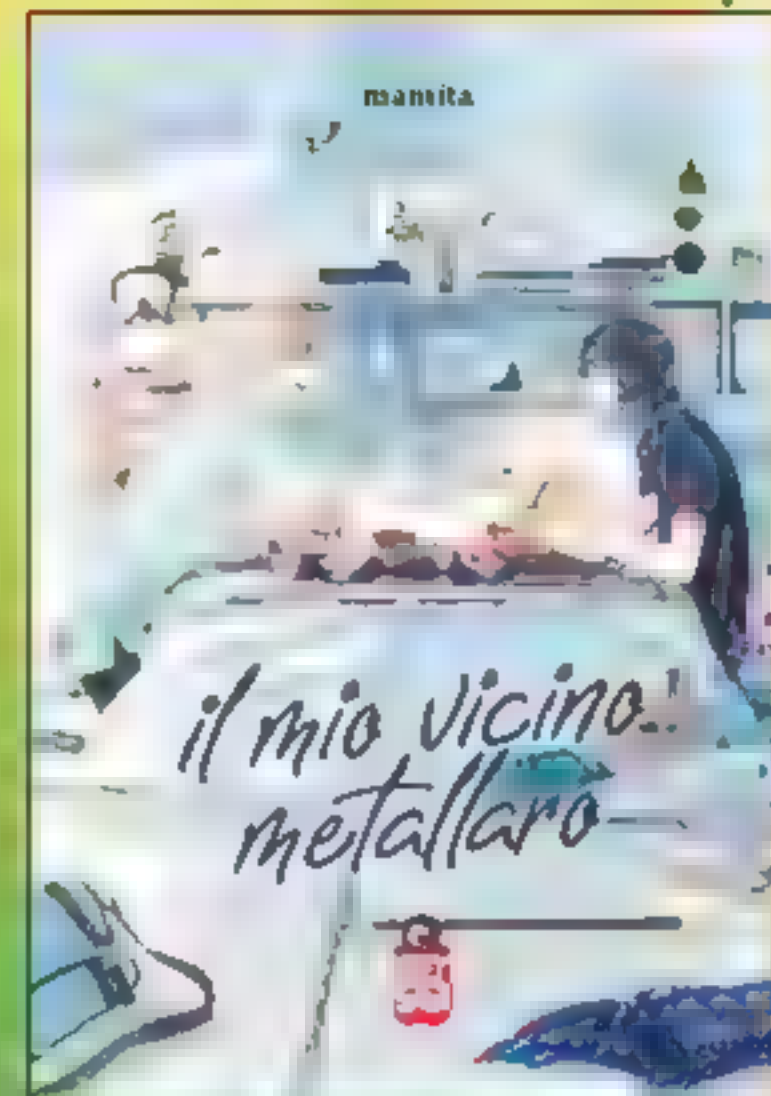


IL MIO VICINO METALLARO (volume unico)

Mamita

SENSEI EDIZIONI • € 7,90

Ancora un volume autoconclusivo del genere boys' love proposto dalla casa editrice Sensei, che vede l'evolversi del rapporto tra Kento e Soshi, lungo tutto un anno. Kento è un tipico ragazzo timido, riservato, che nasconde il suo essere gay. Soshi è dark, intenso, capelli lunghi neri e occhi che trafiggono, ma soprattutto Soshi è un metallaro, e ascolta musica strana, fragorosa, squassante. Ma questo a Kento non importa. Mano a mano che passano i giorni, dentro di sé sente crescere qualcosa. È solo amicizia o qualcosa di più? E come potrebbe reagire Soshi, metallaro fino al midollo, se lo sapesse?



SABU E ICHI (serie in corso)

Shotaro Ishinomori

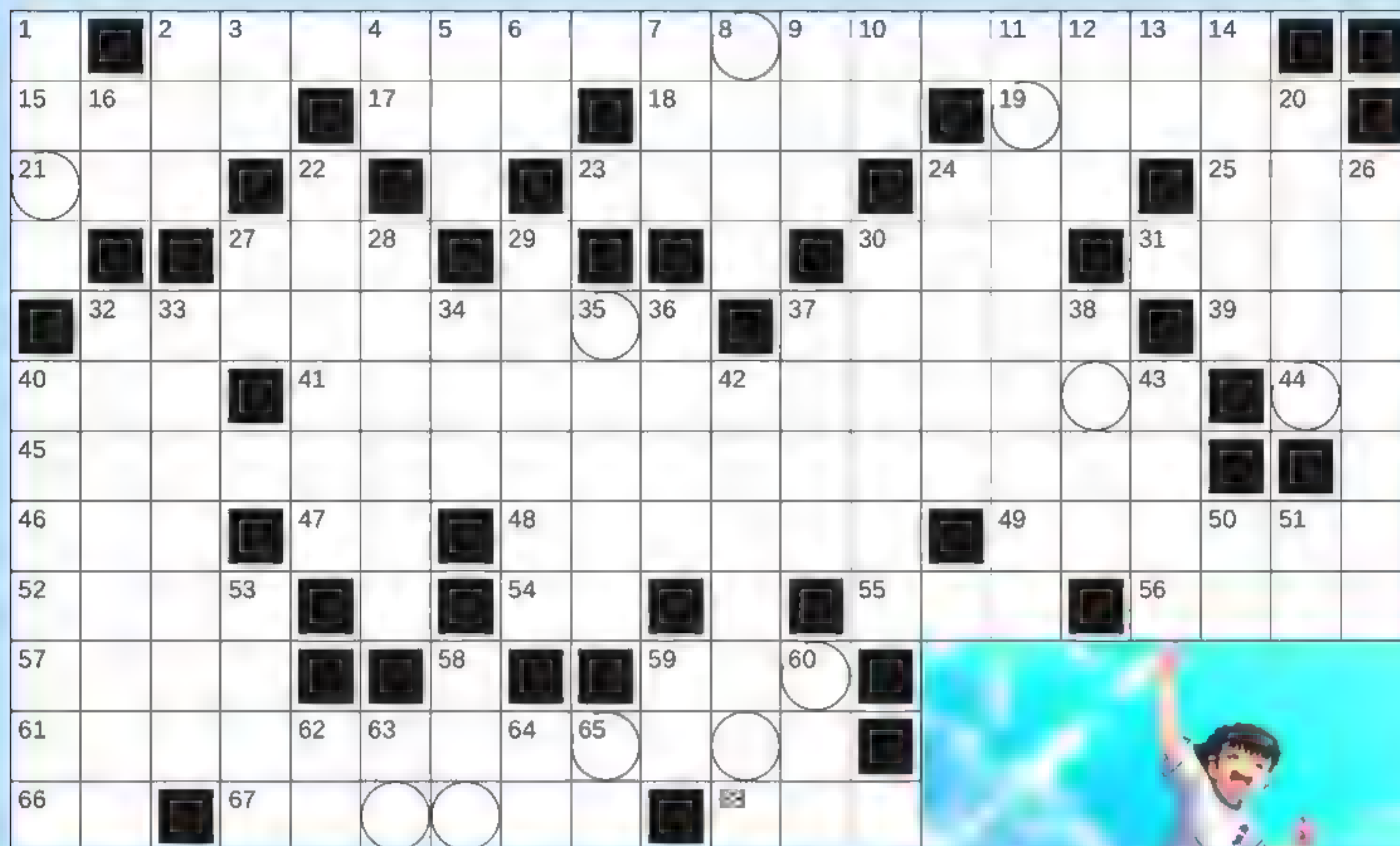
HIKARI EDIZIONI • € 14,90

Hikari propone un grande classico di Shotaro Ishinomori, già autore di capolavori come *Cyborg 009* e *Kamen Rider*. Nel Giappone feudale, Sabo è un agente investigativo che per conto della corte imperiale indaga sui crimini commessi in giro per la nazione Ichi, il suo compagno, è un massaggiatore cieco, ma nonostante la menomazione è un maestro dello *iaido*, l'arte di estrarre la katana e colpire con un unico fendente. Le avventure e i casi criminali affrontati dai due servono all'autore per raccontare cosa era il Giappone a quell'epoca, e forse come è rimasto. Consigliato a tutti gli amanti del manga classico, e a chi vuole capire le radici del genere.



CRUCIOTAKU

Un cruciverba solo per veri otaku DOC. Una volta completato, nelle caselle con un cerchio si leggerà il nome del manga/anime al quale appartiene il personaggio raffigurato. OK, sì, lo sappiamo: l'avete riconosciuto tutti. Ma il nome che apparirà, sarà quello dell'anime originale o quello della sua versione italiana? Per scoprirlo, mettetevi all'opera!



ORIZZONTALI

2 Ricordano il Genio di *Dragon Ball* (10,24) - **15** Cassetta per le votazioni - **17** Le si dice "Goodbye" in un manga shonen - **18** La belva "ridens" - **19** Takeshi, fumettista e disegnatore di manga - **21** Precede *Dal* in un manga ambientato in una neo-Seul - **23** Precede *Samurai* in un manga ambientato in un Giappone feudale fantastico - **24** La TV di Stato britannica - **25** Ichiko che ha scritto il manga *La corte dei cento demoni* - **27** Lo dice l'intervistato - **30** Insieme al - **31** Quello vitreo è nell'occhio - **32** Segue *Nodame* in un manga - **37** Si cita dal dottor Slump - **39** Con *Ai* nel manga che ha per protagonista Akira e Mizuki - **40** La sigla del codice a barre - **41** Il protagonista di *My Hero Academia* (5,8) - **44** L'alieno creato da Steven Spielberg - **45** Una delle parti in cui è divisa la narrazione del manga *Le*

bizzarre avventure di JoJo (8,9) - **46** Il più famoso... Dei Talli - **47** Va bene! - **48** È detto gattopardo americano - **49** L'esorcista e sensitivo protagonista dell'omonimo manga - **52** C'è quel del vero - **54** La fine dei mangaka - **55** Prima di *Piece* nel titolo di un celebre manga - **56** È "potentissima" per Piccolo - **57** Con Posi in un manga - **59** Precede dom sul datario - **61** Vi si può catturare il Pokémon leggendario Deoxys (5,7) - **66** In mezzo a *Doraemon* - **67** La Mine tra i personaggi di *Lupin III* - **68** Si allea con i Pirati del Rosso in *One Piece*.

VERTICALI

1 È alla deriva in un manga ambientato in una scuola elementare - **2** Il gruppo di Alan Ford - **3** Le ultime vocali di *Inuyasha* - **4** La fine di *Death Note* - **5** Il "director" in pubblicità - **6** Ultime del cavaliere - **7** Formato per immagini animate - **8** Il manga con



© Yoichi Takahashi

protagonista dei teenager della scuola Bookill - **9** Sumi, autore di manga - **10** Le prime di *Dango* - **11** Fabbrica o vende complementi d'arredo - **12** Le nozioni elementari - **13** La fine di *Basara* - **14** L'origine di una parola - **16** Il titolo di Kaloh del Sud - **20** Un sentimento presente in *Marmalade Boy* - **22** Disgustoso per l'odorato - **24** Consiglio di dirigenti - **26** Toscana di provincia - **27** I limiti di *Blue Dragon* - **28** Il cognome della pallavolista Mila - **29** Un social network molto diffuso tra i ragazzi - **30** Un nativo di Zagabria - **32** Etno - **33** Simile, affine - **34** Il mezzo di trasporto in cui è ambientato un manga di Maki Usami - **35** La città to-

scana sede di un celebre festival di fumetti e animazione - **36** Il Can che ha giocato nella Juventus - **37** È... da Melk nel romanzo *Il nome della rosa* - **38** Jane di Charlotte Brontë - **40** Lo Stato con Tallinn - **42** Mark, ex calciatore - **43** Il continente in cui sono ambientati moltissimi manga - **50** I limiti di Goku - **51** La fine di *City Hunter* - **53** Uno degli Schumacher - **58** Il nome della ragazza psichica, la protagonista dell'omonimo manga - **59** Terza e quinta di Kisaragi - **60** Assomiglia a un manga café - **62** Due vocali di *Naruto* - **63** Le terze lettere di Komoto e Hajime - **64** Prima e terza di Takahashi - **65** Le vocali di Shenron.



IL CRUCIPUZZLE DI CANDY CANDY

Cerca e cancella le parole della lista all'interno dello schema, che possono essere scritte in orizzontale, in verticale, in diagonale, dall'alto in basso e viceversa, da destra a sinistra e da sinistra a destra. Le lettere che restano, ti daranno il nome e il cognome della doppiatrice italiana dell'orfanella dai riccioli blondi. (5, 9)



© Kyoko Mizuk / Yumiko Igarashi/Toei

ADOTTATA	CONSOLARE	OCCHIALUTA
ALBERT	FERITA	ORFANELLE
AMNESIA	FORESTA	ROMANZO
ANDREW	GIOVANE	SAGGIA
ANIME	INCONTRO	SENTIMENTO
ANNIE	IRIZA	SOTTERFUGI
ANTHONY	KILT	SPILLA
ANTICONFORMISTA	LAVORARE	SPONTANEA
AQUILA	LEGAN	STEAR
ARCHIE	LONDRA	STEMMA
ARISTOCRATICA	MANGA	STUDIARE
CADUTA	MISSIONE	SUSANNA
CHICAGO	NEAL	TRISTEZZA
COLLINA	NEW YORK	
	NIPOTI	

REBUSGHIBLI

di James Hogg



1 - Rebus (4, 5, 4)



2 - Rebus (7, 5)

LE SOLUZIONI
SONO A
PAGINA 98!



© Studio Ghibli



DRAGON BALL EVOLUTION

IL PEGGIORE LIVE ACTION MAI REALIZZATO?

Dopo due pellicole, una coreana e una made in Taiwan, non autorizzate, nel 2009 la 20th Century Fox distribuisce in tutto il mondo il primo live action ufficiale dedicato a *Dragon Ball*. Nulla poteva andare storto, giusto? E invece fu un disastro. Ecco cosa accadde...

di Alessandro Bottero



Nel 1984, su «Weekly Shonen Jump» esordisce *Dragon Ball* di Akira Toriyama, la storia di un bambino che diventerà il più forte campione di arti marziali dell'Universo. Dal 1984 al 1989 Goku catturerà milioni di lettori. E dopo il manga sarebbero venuti gli anime, i film animati, il merchandising, le edizioni estere. *Dragon Ball* sarebbe diventato forse il primo vero brand capace di unire Occidente e Oriente in una passione unica, superando barriere culturali, geografiche e generazionali. Era una miniera d'oro illimitata.

Entra in gioco la 20th Century Fox

Nel 2002, all'avvicinarsi del trentennale, uno dei colossi cinematografici USA acquisì i diritti per la trasposizione live action del manga. Alla notizia i fan furono elettrizzati: una multinazionale, con fondi a sufficienza per dotare il film di effetti speciali all'altezza della storia, aveva deciso di impegnare tempo, denaro e risorse su *Dragon Ball*. Qualcosa però suscitò da subito i sospetti dei fan più attenti: la 20th Cen-

GUARDANDO A OCCIDENTE...

Il cast di *Dragon Ball Evolution*. Al centro Justin Chatwin (Goku), a destra Jamie Chung (Chi-Chi), a sinistra Eriq La Salle (Mai, la sicaria di Lord Piccolo) ed Emmy Rossum (Bulma).

tury Fox aspettò due anni prima di assegnare la prima stesura del copione, e questo non faceva presagire nulla di buono. Perché, dopo aver investito nei diritti, nessuno aveva sentito l'esigenza di mettere subito al lavoro un team creativo? La scelta nel 2004 di Ben Ramsey come sceneggiatore suscitò ulteriori dubbi.

Ramsey aveva dalla sua la sceneggiatura de *Il Grande Colpo* (1996) e *Amore e pallottole* del 2002 (regia e sceneggiatura).



La 20th Century dichiarò che il film avrebbe rispettato il manga, ma se si guarda il film in effetti si vede come Ramsey abbia scritto un action, a cui ha attaccato elementi fantastici (le sfere, il drago, le arti marziali da Sayan), senza riuscire ad amalgamare il tutto. Comunque per la sceneggiatura a Ramsey furono dati 500.000 dollari!

Il cast e il resto della troupe

Arrivati al 2007 la 20th Century annunciò il regista: James Wong. Wong aveva diretto alcuni episodi di X-Files e soprattutto aveva a suo favore i due blockbuster *Final Destination* (2000) e *Final Destination 3* (2006). Il primo aveva incassato quasi 113 milioni di dollari con un budget di 23 milioni, il secondo 118 con un budget di 25. Per la compagnia Wong era una sicurezza.

...CON RICORDI D'ORIENTE

Qui a sinistra il Maestro Muten, interpretato da Chow Yun-Fat, icona del cinema action orientale, e vincitore di tre Hong Kong Film Awards (1987, 1988, 1990); a destra, il cattivo del film, Lord Piccolo, interpretato da James Masters, con una generosa dose di make up. A destra in basso, i due *Dragon Ball* non autorizzati, ma orientali, girati in Sud Corea e a Taiwan.

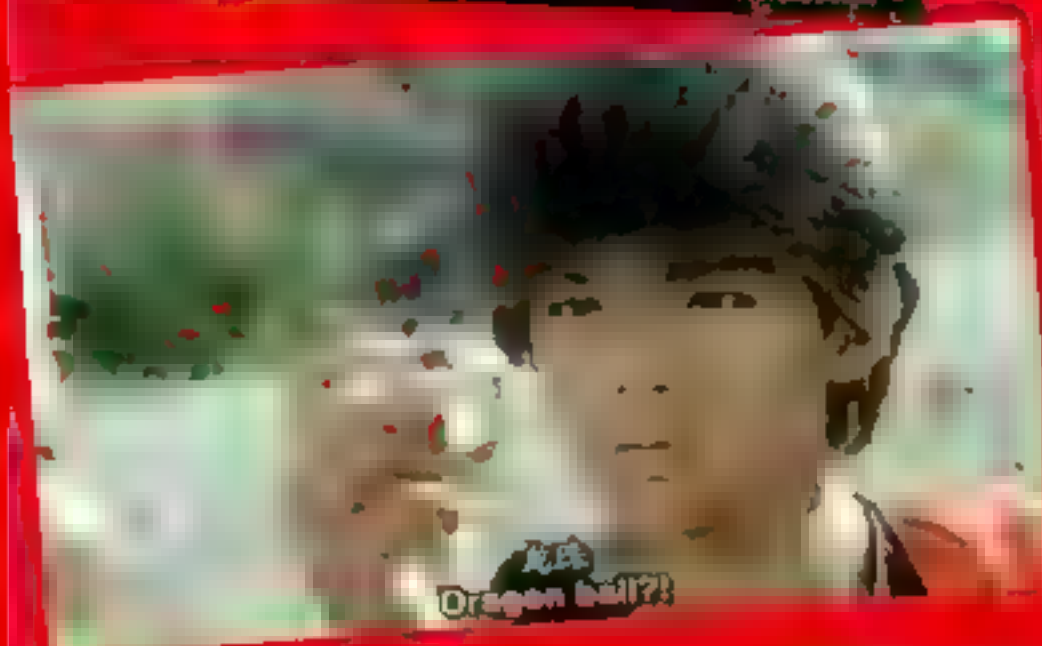
La fascinazione di Wong e Ramsey per i film action made in Hong Kong si capisce da una scelta del cast. Nel ruolo del Maestro Muten troviamo Chow Yun-Fat, icona del film gangster/action, che nel 2007 aveva alle spalle un classico come *The Corruptor - Indagine a Chinatown* (1999) e il ruolo di protagonista in *La Tigre e il Dragone*, film wuxia del 2000, vincitore di 4 premi oscar.

Per Goku fu scelto Justin Chatwin, attore canadese con una carriera di medio livello. Nel 2007 Chatwin aveva 25 anni, e visto che nel film Goku era presentato come liceale 18enne la cosa suscitò qualche altra perplessità. Nel ruolo dell'antagonista, Lord Piccolo fu scelto James Masters, il ruolo di nonno Gohan fu dato a Randall Duk Kim e, a chiudere il cast un trio di attrici: Emmy Rossum (Bulma), Jamie Chung (Chichi), Eriko Tamura (Mai, la sicaria di Lord Piccolo).

IL LIVE ACTION "NON UFFICIALE"

Esistono due live action non ufficiali di *Dragon Ball*. Il primo, intitolato *Dragon Ball* (Sud Corea, 1990), è diretto da Wang Ryong, con Hea Sung-tae nei panni di Sohn Oh-Gong (versione coreana di Son Goku), ragazzo esperto di arti marziali in possesso di una delle sette sfere del drago. Il secondo *Dragon Ball* film (Taiwan, 1991), è diretto da Chung-Liang Cheng, e vede nei panni dello "scimmietto" Chi-Chiang Chen. Qui la non ufficialità è ancora più evidente: Goku riprende il nome dell'antica leggenda e cui Toriyama si ispirò e diventa il Monkey Boy.

È possibile trovare la versione in DVD del 2001 *Dragon Ball* film distribuita da CVC. Segnaliamo anche *Dragon Ball The Ultimate Edition*, versione rimasterizzata del 2007 con 15 minuti di scene inedite e nuovi effetti in CGI distribuita negli USA ma non in Italia.





La realizzazione

Tra riprese, montaggio, e post produzione la lavorazione andò avanti dal dicembre 2007 al novembre 2008. Gran parte delle scene in esterno, soprattutto la parte finale con la lotta tra Goku e Lord Piccolo in mezzo a uno scenario roccioso furono girate in Messico. L'uscita nelle sale era prevista per l'estate del 2008, ma fu spostata di un anno per evitare di incrociare altri film che avrebbero potuto danneggiare gli incassi.

Inizialmente il titolo doveva essere *Dragon Ball Z*, ma arrivati al lancio del primo trailer internazionale la 20th Century si rese conto che la storia era troppo diversa da quella che conoscevano i fan, e corse ai ripari cambiando titolo in *Dragon Ball Evolution*, alludendo a una "Evoluzione" del personaggio lungo linee diverse dal consueto.

Il 13 marzo 2009 uscì in Asia, e il 10 aprile 2009 in Italia e negli USA. Alla fine tra boxoffice, homevideo, merchandise e diritti TV il ricavo complessivo è stato di circa 70 milioni di dollari su un budget di 30, risultato poco al di sotto di un livello accettabile.

Perché il flop?

Il flop di *Dragon Ball Evolution* non è tanto negli incassi, scarsi ma non peggio di altri, ma nelle reazioni degli spettatori che l'hanno visto. Il commento più benevolo è stato "Con *Dragon Ball* non c'entra niente". E in effetti è così. Ben Ramsey, anni dopo il film ammise di aver accettato l'incarico solo per i 500.000 dol-



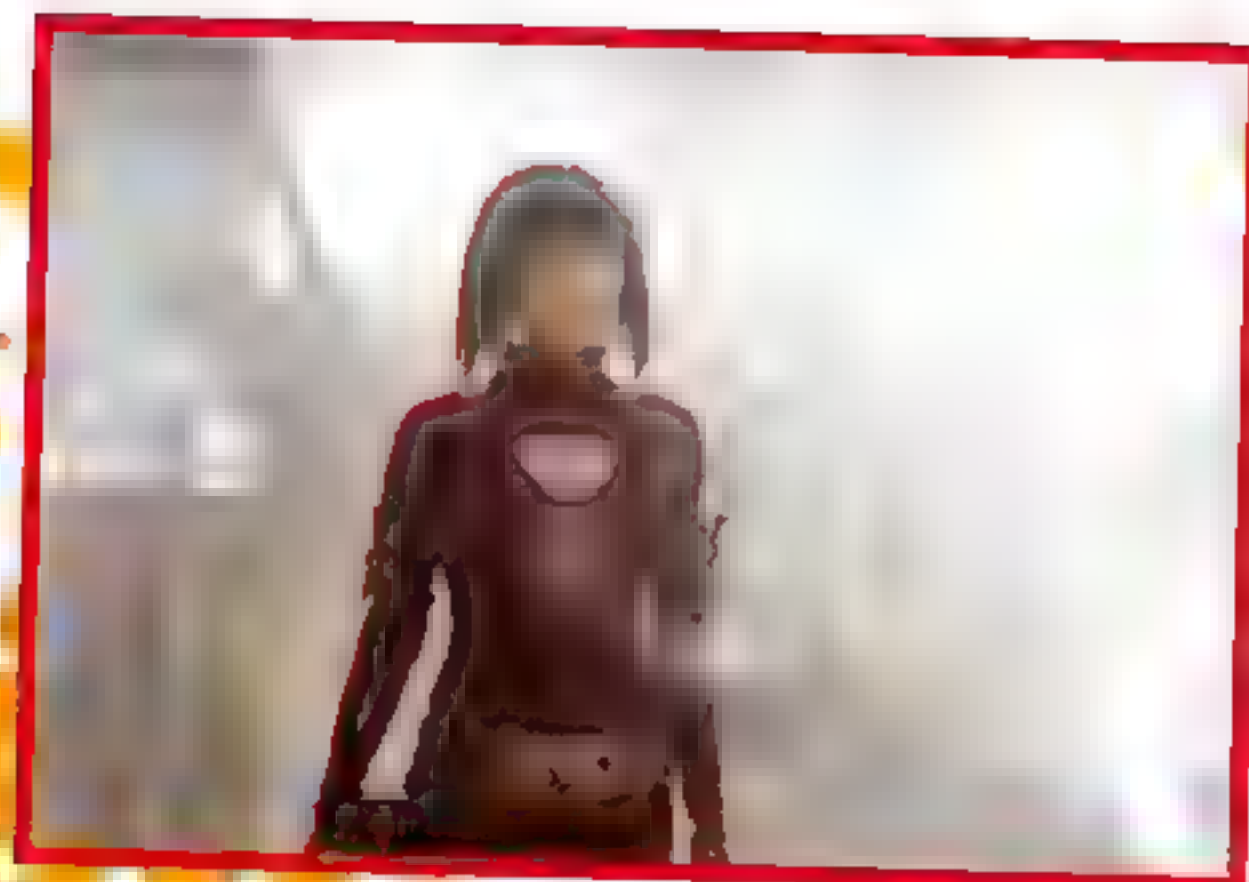
Anni dopo, Ben Ramsey ammise di aver accettato l'incarico solo per i soldi. Non sapeva nulla di *Dragon Ball* e scrisse il film per come lui credeva che fosse in base a una lettura superficiale...

BUONI PROPOSITI

Il film vorrebbe essere un film di formazione, con Goku che impara dal maestro Muten come essere un eroe. Nobile scopo, ma i risultati lasciano a desiderare.

lari. Non sapeva nulla di *Dragon Ball*, e come ha ammesso, scrisse il film non cercando di raccontare *Dragon Ball* come era, ma come lui (Ramsey) credeva fosse da una lettura superficiale. Possiamo individuare quattro elementi negativi...

- **Scarsissima aderenza ai contenuti originali** - Va bene



LATINA

Dragon Ball Evolution si concentra sull'arcenarrativo dello scontro tra Goku e Lord Piccolo. All'inizio del film Goku ha 18 anni e al liceo viene bullizzato, nasconde le sue capacità di maestro di arti marziali per la promessa fatta al nonno. È innamorato di Chichi, la ragazza più popolare della scuola, ma non si dichiara. Dopo una serie di scene da teen comedy (la festa della ragazza più popolare, i bulli lo sfigato che non fa invitare dalla ragazza) lo scontro tra i bulli e lo sfigato entra in un registro action.

Dopo la festa, Goku torna a casa e trova il nonno ferito a morte da sicari di Lord Piccolo che cercavano la Sfera del Drago in possesso di Gohan. Goku si mette alla ricerca del Maestro Muten, incontra Bulma, ma anche lei alla ricerca delle Sferi del Drago, incontra con Mai, la sicaria di Piccolo, si rifugia nella scuola del Maestro Muten, impara il usare i suoi poteri, scopre di avere dentro di sé un demone e alla fine trova lo scontro finale. Piccolo usa le sfere per evocare il drago Shenron, Goku in vesti demoniache uccide il Maestro Muten. Lo shock lo fa tornare umano, sconfigge Piccolo, chiede a Shenron di far tornare in vita Muten e, assieme a Bulma, parte alla ricerca delle Sferi del Drago.



Innovare, sviluppare, far maturare i personaggi nella trasposizione da un media A a un media B (dal manga al cinema), ma stravolgerli mantenendo lo stesso nome per attirare gli appassionati è percepito come un inganno.

- **Whitewashing** - Occidentalizzare il protagonista è stato visto come uno sfregio e una mancanza di riguardo all'opera originale. Goku in effetti è un personaggio del mito orientale (Goku altri non è che la versione più moderna della leggenda dello Scimmietto d'Oro), mentre qui si trasforma in una specie di Karate Kid.
- **Confusione di generi** - Il film mescola tutta una serie di generi (commedia teen scolastica, action Hong Kong style, arti marziali, cinecomico) senza fonderli assieme in un tutt'uno coerente.

DONNE E GUAI

Chichi, a sinistra nella pagina precedente, nel corso del film passa da tipica ragazza popolare al liceo, a combattente esperta di arti marziali, Bulma, qui sopra, è una *bad ass girl*, ma sul versante buono, è la tipa tosta che picchia come un uomo. Il suo contraltare è Mai (alla sua destra), la sicaria di Lord Piccolo.



- **Cattiva gestione dei personaggi femminili** - Tre personaggi femminili vanno gestiti con molta attenzione, soprattutto se due possono sovrapporsi nel ruolo di *bad ass girl* (Bulma e Mai). Se non si dà a ciascun personaggio una motivazione restano macchiette.

La conclusione è che il rating di gradimento di *Dragon Ball Evolution* è bassissimo, al di sotto del 15% in tutti i siti di critica. E questo ha stroncato qualsiasi velleità di creare un franchise cinematografico su un personaggio che avrebbe meritato ben altro destino, bloccando i progetti di sequel. È molto probabile che difficilmente vedremo altri Live Action dedicati a Goku. Per fortuna abbiamo i vari film animati, che sicuramente soddisfano di più. ●



Il finale a sorpresa di Bem il mostro umano

di Fabrizio Poncirolli

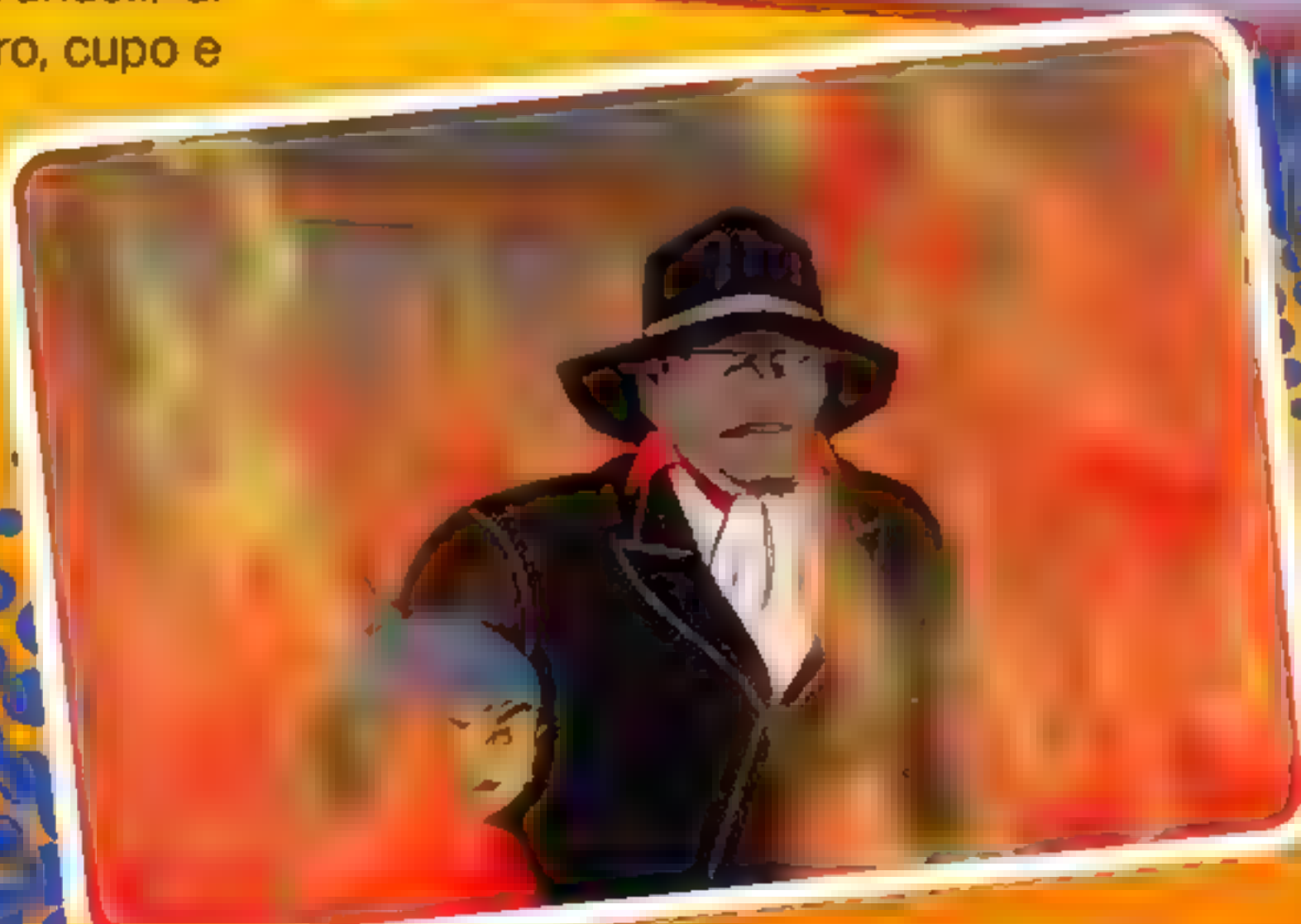
Ancora oggi, l'anime *Bem: il mostro umano* evoca ricordi, o forse meglio dire, incubi fanciulleschi. Pensato per un pubblico adulto, in Italia è stato dato in pasto ai bambini degli anni Ottanta senza filtri. Essendo un cartone dai connotati chiaramente horror, ha lasciato segni indelebili, in tutti i sensi.

Che non fosse un cartone animato qualsiasi, lo suggeriva la sigla italiana, "...Con un rantolo agghiacciante l'assassino col coltello squarta e taglia ad ogni istante chiunque incontra nel castello"... Più chiaro di così! Ma veniamo al dunque: chi tra i lettori ricorda come termina questo "agghiacciante" anime?

Il sogno dei tre protagonisti, Bem, Bero e Bera, è quello di non essere più mostri ma di diventare normalissimi umani e, perché no, vivere come una tradizionale famiglia. Un sogno che rimane tale. Nell'ultimo episodio, i tre protagonisti finiscono per essere bruciati vivi, in una casa, dalla polizia. Potrebbero mettersi in salvo ma decidono di non farlo.

"Bem, l'uomo spettro, Bera e Bero sono scomparsi dal nostro

mondo. Nessuno sa se sono morti o se le loro anime si sono dissolte. Ma quando qualcosa di strano e misterioso, qualcosa di buono che non riuscite a spiegarvi succede intorno a voi, quando qualcosa si risolve improvvisamente a vostro favore, può darsi che sia opera loro... di Bem, l'uomo spettro, di Bera o di Bero": queste sono le parole della voce narrante dopo che dei tre sembrano essere rimasti solo alcuni brandelli di vestiti. Un finale amaro, cupo e anche misterioso, esattamente come l'anime. ●

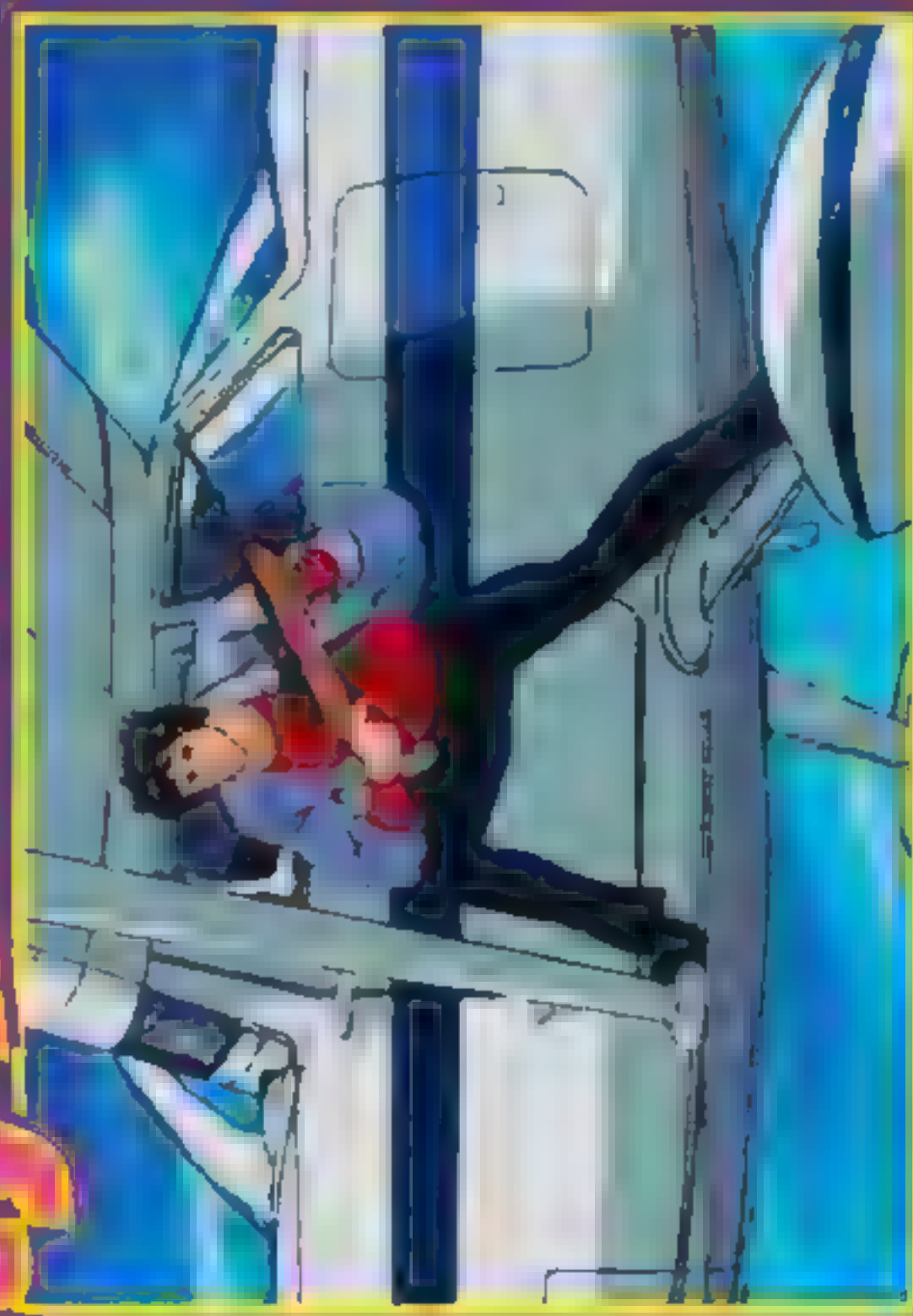


UN FINALE APERTO

Dall'alto in basso: nessuno sa che fine hanno fatto Bem, Bero e Bera; nell'ultima puntata, Bem e Bero avvolti dalle fiamme; alieni in mezzo agli umani, si possono trasformare in mostri, ma con intenti buoni.

© ADK EM

City Hunter



Protagonista è un detective rubacuori: Ryo Saeba, che è possibile convocare semplicemente formando la sigla XYZ sullo schermo informativo della stazione di Shinjuko, nella città di Tokyo. Coraggioso, intrepido e non sempre corretto nei metodi, Ryo preferisce gli incarichi difficili, specie se provengono da qualche attraente signora, salvo poi fare i conti con la dolce e innamoratissima assistente Kaori.

Genere: POLIZIESCO
Episodi: 52
Anno di produzione: 1987/88

Copyright:
NIPPON SUNRISE/SHUEISHA
Tratto dal manga di: TSUKASA HOJO



City Hunter

JAPAN MAGAZINE TV

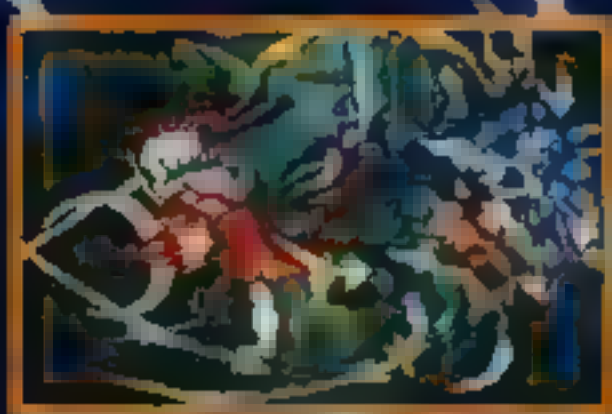


City Hunter

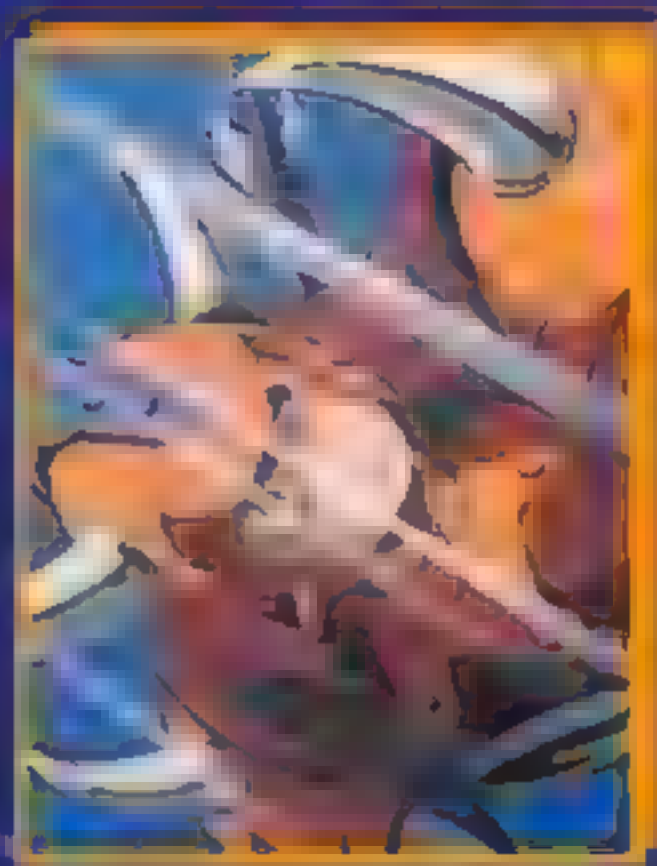
JAPAN MAGAZINE TV



I CINQUE SAMURAI



I CINQUE SAMURAI



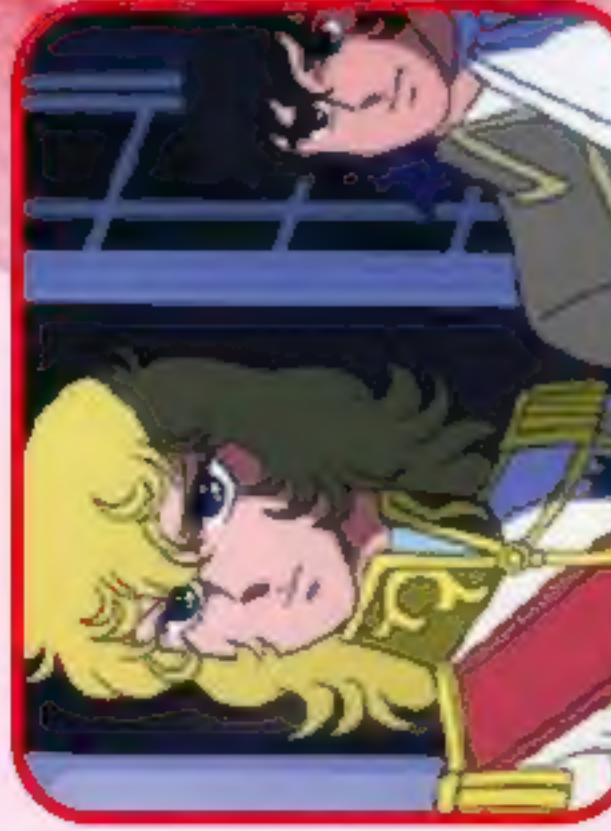
La pace sulla Terra è minacciata dal demone proveniente da un'antica dinastia, che semina il terrore fra gli esseri umani. Ma ci sono cinque valorosi ragazzi, dotati di altrettante armature dalle straordinarie facoltà, a scongiurare il pericolo...

Anno di produzione: 1988/89

70h

IPPON SUNRISE/NAGOYA TV





Malgrado sia una ragazza, Oscar Francoise de Jarjays ha ricevuto un'educazione maschile e rigorosa ed è divenuta così capitano della guardia reale a Versailles, poco prima della Rivoluzione Francese, alla quale prenderà parte, dopo innumerevoli avventure di guerra e d'amore e in nome della quale sacrificherà perfino la vita. Indubbiamente una delle serie più fortunate di tutta la storia dell'animazione giapponese.

Genere: Storico
Titolo originale: Versailles No Bara
Anno: 1979/'80
Produzione: Tokyo Movie Shinsha
Tratto dal fumetto di: Ryoko Ikeda

Episodi: 40

Animazioni: Shingo Araki
Regia: Tadao Nagahama
Musica: Koji Magahino

Lady Oscar



Lady Oscar



NEL PROSSIMO NUMERO...

JAPAN MAGAZINE TI ASPETTA OGNI 10 DEI MESI PARI

PICCOLI PROBLEMI DI CUORE

Doppiata fino al sesto episodio, bloccata e ridoppiata: la storia, le storie e le vite re-inventate di un anime considerato improponibile in fascia protetta.



© Toei Animation

Ieri & oggi... One Piece

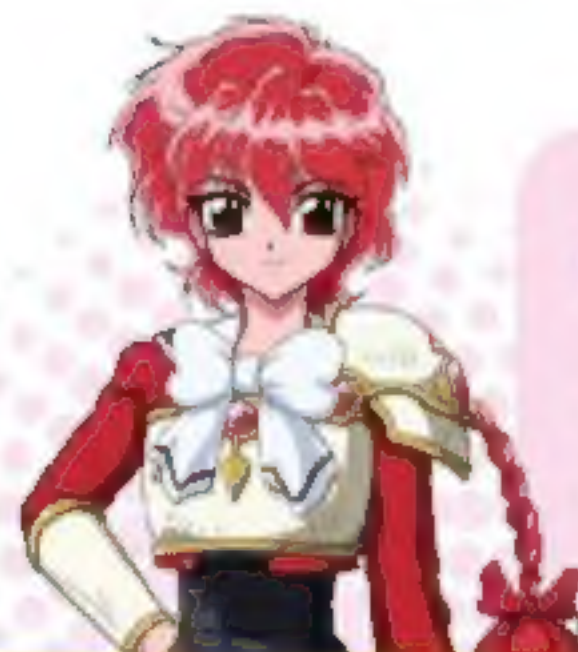
Manga da Guinness dei primati, con oltre mezzo miliardo di copie distribuite nel mondo, *One Piece* ha ancora cose da dire... e da ridere.



© Eiichiro Oda/Shueisha

«ANIMAGE»

Per chi ama gli anime è un serbatoio incredibile e imperdibile di immagini, notizie e curiosità, di ieri, oggi e... domani: «Animage», che dire di più?



RAYEARTH

Una porta socchiusa ai confini del sole... ovvero: il sorprendente destino (italiano) di una principessa che non poteva svanire nel nulla...

Clamp/Kodansha/TMS

SOLUZIONE GIOCHI

CRUCIOTAKU

A	T	A	R	T	A	R	U	G	H	E	D	I	M	A	R	E		
U	R	N	A	E	R	I			I	E	N	A		O	B	A	T	A
L	E	T		F		T			A	F	R	O		B	B	C		I
A			B	E	H		T			O		C	O	I			U	M
	C	A	N	T	A	B	I	L	E		A	R	A	L	E		O	R
E	A	N		I	Z	U	K	U	M	I	D	O	R	I	Y	A		E
S	T	A	R	D	U	S	T	C	R	U	S	A	D	E	R	S		
T	A	L		O	K		O	C	E	L	O	T			R	E	I	G
O	N	O	R		I		K	A		I		O	N	E		A	U	R
N	E	G	A			M			S	A	B							
I	S	O	L	A	M	A	T	E	R	N	A							
A	E		F	U	J	I	K	O		O	R	I						

Ma sî:
Holly e Benji!

Ma sì:
Holly e Benji!

CRUCIPUZZLE

A	T	U	D	A	C	O	N	S	O	L	A	R	E
C	O	L	L	I	N	A	G	R	L	R	O	R	I
I	A	A	L	B	E	R	T	A	C	C	A	U	N
T	I	T	O	P	I	N	R	H	C	R	N	O	N
A	A	R	D	N	O	L	I	H	O	I	T	A	A
R	N	S	B	C	O	E	I	V	E	N	H	S	T
C	N	P	N	T	N	A	A	N	E	C	O	C	S
O	A	I	C	E	L	L	O	M	A	T	N	A	I
T	S	L	A	U	I	I	N	T	G	Y	E	M	
S	U	L	T	U	S	T	K	E	I	T	E	L	R
I	S	A	Q	S	N	R	R	O	A	R	E	L	O
R	R	A	I	E	O	F	V	A	T	I	R	E	F
A	O	M	S	Y	U	A	A	G	A	S	A	N	N
M	M	M	W	G	N	N	I	N	T	T	I	A	O
N	A	E	I	E	D	I	G	A	T	E	D	F	C
E	N	T	E	R	R	M	G	M	O	Z	U	R	I
S	Z	S	E	S	T	E	A	R	D	Z	T	O	T
I	O	W	F	O	R	E	S	T	A	A	S	A	N
A	Z	I	R	I	S	P	O	N	T	A	N	E	A

CHIAVE - Nella serie TV la voce italiana della protagonista è di L. (5,9): LAURA BOCCANERA

REBUSGHIBLI

Soluzioni: 1. M I tele, N Totoro = Mite, lento toro - 2. Bo L, Lin O, R osso = Bollino rosso



Bimestrale - Prezzo di copertina 6,90 €

La divisione Comics di Sprea pubblica anche Animo Cult e PSM

Direttore editoriale: Alessandro Agnoli
Coordinamento editoriale: Clarissa Cuzzocrea

Editing e consulenza tecnica: Vincenzo Perrone
Hanno collaborato: Alessandro Bottero, Miki Moz Capuano, Giorgio Messina, Maurizio Iorio, Emmanuel Grossi, Giorgia Vecchini, Cosmo e Luke (Latte e Cartoni), James Hogg, Alessandro Marini, Fabrizio Poncinoli, Viola Zorzi
Impaginazione: Ivan Ricci
Impaginazione fotomontaggio: Andrea Cimint, Massimiliano D'Alfronzo (8x8 Srl)
Poster centrale e alette: Marco Albiero

Immagini: ove i diritti d'autore / di © su testi, fotografie, illustrazioni e rappresentazioni grafiche riprodotti su "Japan Magazine" appartengono ad autori terzi, questi ultimi saranno sempre citati all'interno degli articoli. L'utilizzo di eventuali materiali di terzi nel presente contesto è consentito dalla Legge sul Diritto d'Autore in vigore in Italia (n. 633 del 22/4/1941) e in particolare, - da un lato, dall'art. 70 L.D.A., che prevede che il riassunto, la citazione e la riproduzione di parti di un'opera siano liberi se effettuati per finalità di critica, discussione e commento, in ossequio alle finalità di informazione e di diffusione della cultura, e - dall'altro lato, dall'art. 97 L.D.A., che prevede che non occorra il consenso della persona ritratta quando la riproduzione dell'immagine sia giustificata dalla sua notorietà ovvero dal fatto che la riproduzione è collegata a fatti e avvenimenti di carattere pubblico. "Love me Licia" su licenza R.T.I.

Sprea S.p.A.
Sede Legale: Via Torino, 51 20063 Cernusco Sul Naviglio (MI) - Italia
P.I. 12770820152 - Iscrizione Camera Commercio 00746350149

CDA: Luca Sprea (Presidente), Alessandro Agnoli (Amministratore Delegato), Mario Sprea, Giulia Spreafico, Stefano Pernarella

ADVERTISING, SPECIAL PROJECTS & EVENTS
Segreteria: Emanuela Mapelli - Tel. 02 92432244 - emanuamapelli@sprea.it

SERVIZIO QUALITÀ EDICOLANTI E DL

Sonia Lancellotti, Luca Majocchi - Tel. 02 92432295
distribuzione@sprea.it - 351 5582739

ABBONAMENTI E ARRETRATI

Abbonamenti: si sottoscrivono on-line su www.sprea.it/japanmagazine
abbonamenti@sprea.it Tel. 02 87168197 (lun-ven / 9:00-13:00 e 14:00-18:00)
Il prezzo dell'abbonamento è calcolato in modo etico perché sia un servizio utile e non in concorrenza sleale con la distribuzione in edicola.
Arretrati: si acquistano on-line su www.sprea.it/arretrati
abbonamenti@sprea.it Tel. 02 87168197 (lun-ven / 9:00-13:00 e 14:00-18:00)
329 3922420

FOREIGN RIGHTS

Paolo Cionti - Tel. 02 92432253 - paolocionti@sprea.it

SERVIZI CENTRALIZZATI

Art director: Silvia Taletti
Grafici: Alessandro Bisquola, Nicole Bombelli, Tamara Bombelli, Nicolò Digini, Marcella Gavinelli, Luca Patrian
Coordinamento: Chiara Civilla, Tiziana Rosato, Roberta Tempesta, Silvia Vitali
Amministrazione: Erika Colombo (responsabile), Irene Citino, Desirée Conti, Sara Palestra - amministrazione@sprea.it
Ufficio Legale: Francesca Sigismondi

Japan Magazine, testata registrata al tribunale di Milano il 21.09.2005
con il numero 623. ISSN 3034-8706
Autorizzazione ROC n° 6282 del 29/08/2001
Direttore responsabile: Luca Sprea

Distributore per l'Italia: Press-Di Distribuzione stampa e multimedia S.r.l.
20090 Segrate (MI)
Distributore per l'Estero: SO.DI.P S.p.A. Via Bettola, 18-20082 Cinisello Balsamo (MI)
Tel. +39 02 66030400 - Fax +39 02 66030269 - sies@sodip.it - www.sodip.it

Stampa: Arti Grafiche Boccia S.p.A. Via Tiberio Claudio Felice, 7 - 84131 Salerno

Copyright: Sprea S.p.A.

Informativa su diritti e privacy

La Sprea S.p.A. è titolare esclusiva della testata "Japan Magazine" e di tutti i diritti di pubblicazione e diffusione in Italia. L'utilizzo da parte di terzi di testi, fotografie e disegni, anche parziale, è vietato. L'Editore si dichiara pienamente disponibile a valutare - e se del caso regolare

- le eventuali spettanze di terzi per la pubblicazione di immagini di cui non sia stato eventualmente possibile reperire la fonte. Informativa e Consenso in materia di trattamento dei dati personali GDPR Reg. UE 679/2016 e del Codice Privacy d.lgs. 196/03 così come modificato dalle disposizioni di adeguamento alla Legge Italiana D.Lgs 101/2018. Nel vigore del GDPR Reg. UE 679/2016 e del Codice Privacy d.lgs. 196/03 così come modificato dalle disposizioni di adeguamento alla Legge Italiana D.Lgs 101/2018, art. 24 e 25, è Sprea S.p.A. (di seguito anche "Sprea"), con sede legale in Via Torino, 51 Cernusco sul Naviglio (MI). Sprea S.p.A. tratta i dati identificativi e particolari eventualmente raccolti nell'esercizio della prestazione contrattuale. La stessa La informa che i Suoi dati eventualmente da Lei trasmessi alla Sprea S.p.A., verranno raccolti, trattati e conservati nel rispetto del decreto legislativo ora enunciato e nel pieno rispetto dell'art. 32 GDPR Reg. UE 679/2016 per le finalità di trattamento previste per adempiere agli obblighi precontrattuali, contrattuali e fiscali derivanti da rapporti con Lei in essere, per le finalità amministrative e di contabilità, (con base giuridica contrattuale), per le finalità derivanti da obblighi di legge ed esercizio di difesa in giudizio, nonché per le finalità di promozione e informazione commerciale in cui unica base giuridica è basata sul consenso libero e incondizionato dell'interessato, nonché per le altre finalità previste dalla privacy policy consultabile sul sito www.sprea.it, concesso all'azienda. Si informa che, tenuto conto delle finalità del trattamento come sopra illustrate, il conferimento dei dati necessari alle finalità è libero ma il loro mancato, parziale o inesatto conferimento potrà avere, come conseguenza, l'impossibilità di svolgere l'attività e gli adempimenti precontrattuali e contrattuali come previsti dal contratto di vendita e/o fornitura di prodotti e servizi. La avvisiamo, inoltre, che i Suoi dati potranno essere comunicati e/o trattati (sempre nel rispetto della legge), anche all'estero, da società e/o persone che prestano servizi in favore della Sprea che sono state nominalmente responsabili del trattamento ai sensi dell'art. 28 GDPR Reg. UE 679/2016. Si specifica che non sono effettuati trasferimenti dei dati al di fuori dell'Unione Europea. Si specifica che Sprea S.p.A. non effettua trattamento automatizzato di informazione e dati che produca effetti giuridici che La riguardano o che incida in modo analogo significativamente sulla Sua persona. In ogni momento Lei potrà chiedere l'accesso ai suoi dati, la rettifica dei suoi dati, la cancellazione dei suoi dati, la limitazione al trattamento e la portabilità dei suoi dati, nonché poi esercitare la facoltà di opposizione al trattamento dei Suoi dati ovvero esercitare tutti i diritti previsti dagli artt. 15, 16, 17, 18, 20, 21 del GDPR Reg. UE 679/2016 e ss. Modifiche di adeguamento legislativo del D.Lgs. 196/03, così come modificato dal D.Lgs 101/2018, mediante comunicazione scritta alla Sprea e/o direttamente al personale Incaricato preposto al trattamento dei dati. Lei potrà altresì esercitare i propri diritti rivolgendosi al Garante della Privacy, con Sede in Piazza Venezia n. 11 - 00187 Roma, Centralino telefonico: (+39) 06.696771, Fax: (+39) 06.69677375. Per informazioni di carattere generale è possibile inviare una e-mail a: garante@gpdp.it o pec.it. Sprea S.p.A. La informa che Lei ha il diritto, ai sensi dell'art. 7 GDPR Reg. UE 679/2016 di revocare il consenso al trattamento dei suoi dati in qualsiasi momento. La lettura della presente informativa deve intendersi quale presa visione dell'informativa ex art. 13 D.Lgs. 196/03 e 13 GDPR Reg. UE 679/2016 l'invio dei Suoi dati personali alla Sprea varrà quale consenso espresso al trattamento dei dati personali secondo quanto sopra specificato. L'invio di materiale (testi, fotografie, disegni, etc.) alla Sprea S.p.A. deve intendersi quale espressa autorizzazione alla loro libera utilizzazione da parte di Sprea S.p.A. Per qualsiasi fine e a titolo gratuito, e comunque, a titolo di esempio, alla pubblicazione gratuita su qualsiasi supporto cartaceo e non, su qualsiasi pubblicazione (anche non della Sprea S.p.A.), in qualsiasi canale di vendita e Paese del mondo.

Il materiale inviato alla redazione non potrà essere restituito.



MILANO COMICS & GAMES

14/15 SETTEMBRE 2024 MALPENSA FIERA (BUSTO ARSIZIO)



ENZO DRAGHI

ROSSA CAPUTO DA HAZBIN HOTEL

TONIO CARTONIO DALLA MELAVISIONE

CRISTINA CALVAGNO SIEPPER_DRAW

ROBERTO BALDAZZINI

ALESSANDRO "GANASSA" MAZZETTI

PADIGLIONE GAMING

GARA COSPLAY

VUEMME18

JM[®] DOPPIO MAGAZINE

I POSTER (E LE ALETTE)!

Tornano, immancabili, i mitici poster di JM (e le alette)! Solo per veri collezionisti!



Ogni sconfitta è un insegnamento e ogni nuova battaglia è un gradino verso la gloria: un vero samurai non si arrende mai!



I CINQUE SAMURAI
TRA CONFUCIANESIMO E BUSHIDO,
IN DIFESA DELLA TERRA

Dopo 18 anni di successi con *Lamù*, *Maison Ikkoku*, e *Ranma ½*, l'immensa Rumiko Takahashi riesce ancora a stupire i lettori di tutto il mondo...



INUYASHA
MEZZI DEMONI, DEMONI
E GRANDI SENTIMENTI

La vita breve, ma intensa, di «Monthly Carol», la rivista manga rivolta alle "bambine delle elementari".



«MONTHLY CAROL»
UN ANNO VISSUTO
CON CREAMY E MEMOLE

Okay, è vero, non è un "anime comic". Ma non chiamatelo "fotoromanzo", che se no Giuliano si inquieta! Volete sapere cos'è? Sfogliate, leggete e... ditcelo voi!



EPISODIO 5
IL SOGNO DI MIRKO

Nel 2020, per via del Covid, il Cosplay si sposta sui social e arrivano nuovi successi e... grandi sbandate!



OSAMU TEZUKA
L'IRRAGGIUNGIBILE
"DIO DEI MANGA"!

Astro Boy, Kimba e Zaffiro... vere icone dell'animazione giapponese, che vengono dallo stesso pennino, quello impugnato da uno dei più grandi e geniali fumettisti di ogni tempo!



COSPLAY!
PERCHÉ TANTO ODIO?

ISBN: 979-12-5658-028-6



9 791256 580286
CODICE LIBRERIA/FUMETTERIA